
DOOM 3: СТРАШНЕЕ ВСТРЕЧИ С БЫВШЕЙ ПОДРУЖКОЙ
COMPUTER GAMING WORLD
COMPUTER GAMING WORLD
Russian Edition
№09(28), СЕНТЯБРЬ 2004
«Я ИЛИ КОМПЬЮТЕР?!»
10 ПРАВИЛЬНЫХ ОТВЕТОВ
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
ГАВАЙИ. ЭКСКЛЮЗИВ
CATWOMAN
ПОЧТИ БЕЗ ШЕРСТИ
СОРОКОВНИК
39 ГЛАВНЫХ ПЛЮС DOOM 3
(game)land
ISSN 1683-4739
№09(28), СЕНТЯБРЬ 2004
9 771683 473009 09>
TECH:
НОВОСТИ; РАССКАЗЫВАЕМ: ОПТИЧЕСКИЕ НАКОПИТЕЛИ; ТЕСТ: НОУТБУКИ, ГРАФИЧЕСКИЕ ПРОЦЕССОРЫ
ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД: CANON MV750I, GYRATION ULTRA CORDLESS OPTICAL SUITE; LITEON DVD-ROM 16X

Привет!

Сначала о главном: два месяца назад мы пообещали рассказать про ремонт в ванной. Так вот, в этом номере о нем опять ничего не будет. Какая уж тут ванная — *Doom 3* вышел.

Идею развернуть на этих страницах давний спор на тему «кто сильнее, слон или кит» мы отвергли сразу, поэтому основной конкурент великой игры, *Half-Life 2*, не упоминается в сентябрьском номере ни разу (теперь — один раз упоминается). А пошли в номер материалы для тех, кто понимает, почему на обложку с *Doom*'ом надо ставить старого доброго кибер-демона.

Так как новинку можно поставить в один ряд с величайшими играми в истории, а ты наверняка каждую из них помнишь в лицо, первым делом мы этот ряд организовали. Все проекты, когда-либо оставившие след в наших сердцах, попали в подборку «Сороковник».

Игры, способной по-настоящему вырвать из жизни, не случалось давненько, так что мы решили помочь тебе не растратить навыки высиживания перед компьютером сутками. Если для начальства ты можешь заболеть, а учеба может подождать, то договориться со своей второй половиной, претендующей на внимание, уже занятое спасением заэкранного мира — по-настоящему непростая задача. Ее мы тоже решили.

Мы, как говорит автор рубрики «Ящик пива», вообще решаем.



ВЛАДИМИР РЫЖКОВ
ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

МИР КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

09(28), сентябрь 2004

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Владимир Рыжков ryzhkov@cgw.ru
Редактор **Анна Заболотная** zabolotnaya@cgw.ru
Редактор **Ян Масарский** masarsky@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Сергей Долинский** dolser@cgw.ru
Редактор **Вания Каракасиян** (CD) cd@cgw.ru
Литературный редактор **Диана Ширяева**
Переводчик **Лев Емельянов** lev@gameland.ru
Дизайнер **Антон Зотин** zotin@gameland.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Оптовое распространение
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Подписка **Алексей Попов** popov@gameland.ru,
Региональное розничное распространение
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
д. 105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов

Финансовый директор
Борис Скворцов

Издатель
Юрий Поморцев

ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва,
ул. Марксистская, 34
корп. 10

Генеральный директор
Леонид Теплицкий

Издательский директор
Евгений Адлеров

Издатель
Николай Федулов



(c) Гейм Лэнд 2004

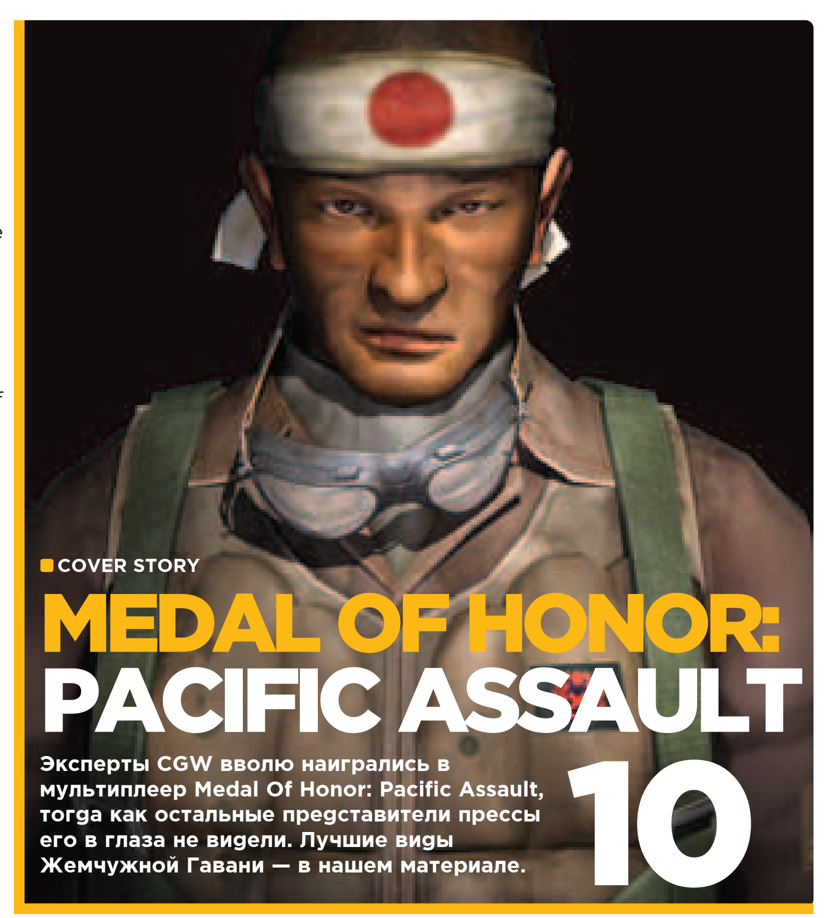
(c) СК Пресс 2004

Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 45 000 экземпляров
Цена свободная

Содержание

СЕНТЯБРЬ 2004 №09 (28)











PREVIEWS

REVIEWS

Акелла

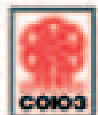
Порт Рояль 2

Port Royale 2

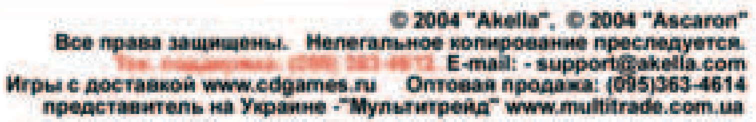
Port Royale 2 - это продолжение одной из лучших морских стратегий 2003 года! На дворе семнадцатое столетие, место действия - Карибское море. Вам предстоит заняться торговлей с 60 странами мира, выполнять заказы торговцев, дипломатов и даже королей различных держав или же встать на путь

- *Постройте своими руками огромный мир, в котором более 60 городов с милыми домиками, заводскими зданиями, и особыми строениями для наилучшего процветания!*
- *Огромные кампании, а также масса сценариев и режим обучения;*
- *Ваши возможности бесконечны - играть можно столько, сколько вашей душе угодно!*
- *16 различных типов кораблей, созданных в детальном соответствии с историческими прототипами;*
- *Великолепные морские сражения в прекрасном графическом исполнении.*

STRATEGY ASCARON LINE







Akella

ОФОРМИМ ОТНОШЕНИЯ

Не пугайся, мы о другом

В соседней редакции провели опрос читателей и выяснили, что слово «подписка» их отпугивает. То есть бонусы, которые дает редакционная подписка, парни получать не против, а вот «подписываться» ни на что не хотят. Мы верим, что словами тебя не напугать (за исключением, может быть, «работать сверхурочно» и «оформить отношения»), но выгоды редакционной подписки на всякий случай перечислим.

Ты заметил — в последнее время журнальная продукция дорожает? Кроме того, журналы не всегда можно найти в свободной продаже. Подписка — решение проблемы. Цена на наш журнал для подписчиков неизменна, даже если розничная цена повысится. Доставка — за счет издательства. В настоящий момент сроки варьируются от 7 до 20 дней — в зависимости от того, как далеко надо доставлять. Можно выбрать способ доставки через курьерскую службу: до офиса, квартиры или ближайшего к дому почтового отделения — как тебе удобнее.

В течение осени мы планируем организовать доставку журналов практически в день выхода номера в свет. Подробности — на 141-й странице.

Владимир Рыжков,
главный редактор



Акелла

SABOTAGE

Саботаж

BREAK THE RULES!

Далекое будущее. Конфедерация и Империя ведут долгую и безрезультатную войну. Секретный агент Империи заброшен в столицу Конфедерации с диверсионной миссией. На определенном этапе он может перейти на сторону Конфедерации и начать сражаться против агентов Империи. Но встреча с тайной организацией повстанцев приведет к новым вопросам. Может быть, лишь они исповедуют идеалы добра, а Империя и Конфедерация - нет?..

- Нелинейный сюжет с тремя вариантами концовки;
- Реалистичная анимация лиц персонажей и физическая модель;
- Более 150 видов NPC, противников и монстров;
- Семнадцать миссий, более сорока часов геймплея;
- 25 видов оружия в шести классах (обычное, тяжелое, энергетическое, бомбы, оружие ближнего и рукопашного боя).

AVALON





Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

Акелла



MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

ВЫШЕДШИЙ В 2002 ГОДУ ШУТЕР *MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT* СТАЛ ЭПОХАЛЬНОЙ ИГРОЙ. Ему удалось совместить черты продвинутого военного симулятора и драматичного кинобоевика, а уровень Omaha Beach, позаимствованный прямиком из фильма *«Спасти рядового Райана»*, на долгие месяцы стал главной темой разговоров среди фанатов жанра FPS. Однако триумф PC-версии был несколько омрачен довольно прохладной реакцией геймеров и прессы на приставочные инкарнации *Medal of Honor*. И после выхода откровенно отстойного консольного шутера *MoH: Rising Sun*, действие которого разворачивалось на тихоокеанском театре военных действий, в наши души закралось нешуточное беспокойство: не будет ли очередная PC-игра во вселенной *Medal of Honor* — также посвященная войне США с Японией — столь же плохой, как и ее приставочная предшественница? И вообще, не исчерпала ли серия *Medal of Honor* свой ресурс? Не пора ли ей с почетом уйти на покой?


AL
ORM!
– ОПАСНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ В ПЕРЛ-ХАРБОР...
УИЛЬЯМ О'НИЛ

В январе, когда было опубликовано наше первое preview *Medal of Honor: Pacific Assault*, дела у прославленного брэнда обстояли вполне благополучно. Однако кое-какие проблемы были очевидны уже тогда. После выхода *Allied Assault* большинство создателей оригинальной игры покинули EA и ушли на вольные хлеба — причем почти половина их перешла под крыло Activision и сотворила один из главных хитов прошлого года — *Call of Duty*. Затем, правда, некоторые дизайнеры вернулись обратно в EA, чтобы делать *Pacific Assault*. А поскольку мы в равной степени любим и *Call of Duty*, и *Allied Assault*, нам оставалось только ждать и надеяться, что возвращение «ветеранов» положительно скажется на качестве *Pacific Assault*, и новый шутер не посрамит своих маститых предшественников. Недавно мы посетили офис разработчиков, и этот визит рассеял все наши страхи и сомнения. Заявляем со всей определенностью: *Pacific Assault* — в высшей степени достойный представитель серии *Medal of Honor*, который не только восстановит ее доброе имя, но и вернет брэнду былую популярность.



ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Как ни странно, решение включить в *Pacific Assault* самолеты было принято не потому, что этого требовал маркетинговый отдел EA, а потому, что ведущий инженер проекта как заведенный целыми днями твердил Брэди Беллу: «Мы сможем добавить в игру полеты!». Услышав эту фразу в сотый раз, Брэди сломался: «OK, даю тебе два дня. Покажешь мне, что у тебя получилось». Через два дня инженер принес шефу готовый авиасимулятор, и тому пришлось ломать голову над тем, как органично и непротиворечиво вставить полеты в уже написанный (и одобренный руководством!) сюжет игры.



Покажем Джапам, где раки зимуют!





«ВОЗМОЖНО, КТО-НИБУДЬ ДРУГОЙ НА НАШЕМ МЕСТЕ ОГРАНИЧИЛСЯ БЫ МЕХАНИЧЕСКОЙ ЗАМЕНОЙ ЕВРОПЕЙСКОГО ТЕАТРА ВОЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ ТИХООКЕАНСКИМ, НО ТАКОЙ ПОДХОД — НЕ ДЛЯ НАС»



ГЛАВНЫЙ КОЗЫРЬ МУЛЬТИПЛЕЕРА *PACIFIC ASSAULT* — ОРИГИНАЛЬНЫЙ РЕЖИМ INVADER, В КОТОРОМ ОСНОВНОЙ УПОР ДЕЛАЕТСЯ НА КОМАНДНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ИГРОКОВ

После высадки на берегу необходимо создать укрепленный плацдарм для отражения контратак японцев

ВОЙНА НА ТИХОМ ОКЕАНЕ — ПРАВДА И ВЫМЫСЕЛ

Рассказывает Брэди Белл (Brady Bell), старший продюсер *Pacific Assault:* «Мы не просто перенесли действие игры в Тихий океан — мы полностью изменили ее базовую концепцию. Кроме того, мы подняли технологию и геймплей на совершенно новый уровень качества. Война с Японией изобиловала драматическими сюжетами, которые прямо-таки просились, чтобы мы воплотили их в игре. Воз-

За Родину! В атаку!!!

можно, кто-нибудь другой на нашем месте ограничился бы механической заменой европейского театра военных действий тихоокеанским, но такой подход — не для нас. Наша цель — воссоздать войну Америки с Японией максимально реалистично, жестко и бескомпромиссно».

Разработчики отдают себе отчет что многие дизайнерские приемы, некогда использованные ими для повышения напряженности и драматичности геймплея *Allied Assault,* сегодня уже выглядят устаревшими и затасканными. «Кинематографичность игрового процесса всегда была фирменной фишкой



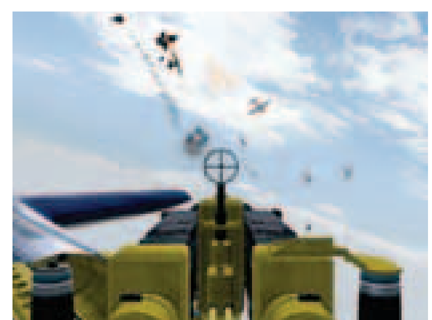
Многие схватки будут проходить в закрытых помещениях

МОРАЛЬ ВРАГОВ БУДЕТ ПОВЫШАТЬСЯ ИЛИ ПОНИЖАТЬСЯ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ НАШИХ ДЕЙСТВИЙ. ИМЕННО ЭТОТ ПЕРЕМЕННЫЙ ФАКТОР — МОРАЛЬ — И БУДЕТ ОПРЕДЕЛЯТЬ ВСЕ ПОСТУПКИ ПРОТИВНИКОВ: БРОСЯТСЯ ЛИ ОНИ В ЛОБОВУЮ АТАКУ, ИЛИ ЖЕ ПОПРОБУЮТ ЗАЙТИ С ФЛАНГА, ОТСТУПЯТ ИЛИ ВЫЗОВУТ ПОДКРЕПЛЕНИЕ

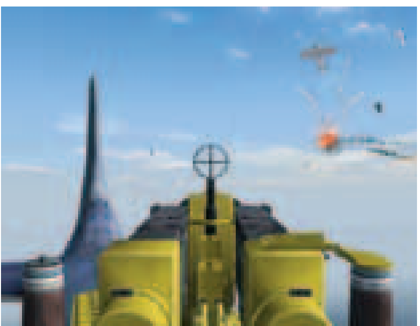
«КИНЕМАТОГРАФИЧНОСТЬ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА ВСЕГДА БЫЛА ФИРМЕННОЙ ФИШКОЙ СЕРИИ *MEDAL OF HONOR*. ОБРАТНОЙ СТОРОНОЙ ЭТОЙ МЕДАЛИ БЫЛО ТО, ЧТО ИГРЫ СТАНОВИЛИСЬ ЧЕРЕСЧУР ЛИНЕЙНЫМИ И ЗАСКРИПТОВАННЫМИ».

серии *Medal of Honor,* — продолжает Брэди Белл. — Обратной стороной этой медали было то, что игры становились чересчур линейными и заскриптованными. Их было чертовски интересно проходить в первый раз, но во второй — уже откровенно скучно. Игрок вдруг понимал, что все происходящее вокруг него — фальшивка, бездушная декорация. Несколько лет назад это считалось нормальным, но теперь ситуация изменилась. Геймеры по-прежнему жаждут покиношному красивого и драматичного геймплея, но сегодня им подавай еще и динамически меняющийся игровой мир, способный адекватно реагировать на их поступки и решения».

По мнению Брэди Белла, главный недостаток большинства шутеров про Вторую мировую — чрезмерная линейность прохождения;







Вначале нам предстоит поработать хвостовым стрелком


Агрессивность врагов меняется в зависимости от их морали

игрок как бы движется по невидимому коридору и не может никуда свернуть. Характерный пример — уровень Brecourt из *Call of Duty,* в котором мы тупо бежим по траншеям, убивая всех немцев, попадающихся нам на пути. В *Pacific Assault* все будет совершенно иначе. Представители EA показали нам один из уровней игры, воспроизводящий аэродром Хендерсон на острове Гвадалканал, и мы убедились, что в *Pacific Assault* поставленные перед игроком задачи можно выполнять десятком принципиально различных способов.

СЕРЖАНТ-ОСТРЯК

Как и в предыдущих частях *Medal of Honor,* в *Pacific Assault* мы действуем не в одиночку, а в составе взвода. Программисты потратили массу сил и времени, чтобы сделать искусственный интеллект бойцов по-настоящему... э-э... интеллектуальным. «Во всех шутерах про войну, — объясняет Брэди Белл, — AI устроен очень просто: увидев врага, он немедленно открывает огонь. В *Pacific Assault* солдаты — как союзники, так и противники — воюют взводами и думают не только о себе, но и о своих товарищах. Во время Второй мировой бойцы, как правило, действовали группами по 10 человек или даже меньше, причем у каждого члена группы была четко определенная функция и военная специальность. Кроме того, люди боялись, что враг их подстрелит, и соответствующим образом вели себя на поле боя — этот важнейший аспект поведения солдат напрочь отсутствует в современных шутерах. В Pacific Assault игрок будет по-настоящему страшиться, что в него попадут, а любители действовать в стиле Рэмбо будут — в полном соответствии с суровой правдой жизни — очень быстро (и бесславно!) погибать».





ПРЕИМУЩЕСТВА DVD



Главное преимущество покупки DVD-версий фильмов и игр в том, что вместе с продуктом ты приобретаешь еще и кучу классных бонусов — вырезанных сцен, комментариев режиссеров и актеров, интервью со знаменитостями, документальных кадров, не вошедших в игру уровней, музыки и многом, многом другом! В процессе создания *Pacific Assault* разработчики EA собрали огромное количество интереснейшей информации, которая по завершении работы над игрой была бы просто выброшена. Чтобы не допустить такой несправедливости, они решили выпустить *Pacific Assault* на двух носителях — CD и DVD. DVD-версия называется Director's Cut, она будет стоить примерно на десять долларов дороже. Помимо собственно игры в нее войдет программа под названием Timeline, в наглядной и увлекательной форме рассказывающая о событиях на тихоокеанском театре военных действий — начиная с атаки на Перл-Харбор и заканчивая капитуляцией Японии. Кликая на картинки, мы сможем получить исчерпывающую информацию о знаменитых битвах, вооружении противоборствующих сторон и выдающихся исторических личностях. Кроме того, обладатели DVD-версии смогут проходить *Pacific Assault* с включенной функцией Pop-Up Facts.

Главное — в суматохе боя не перестрелять ребят со звездами над головами

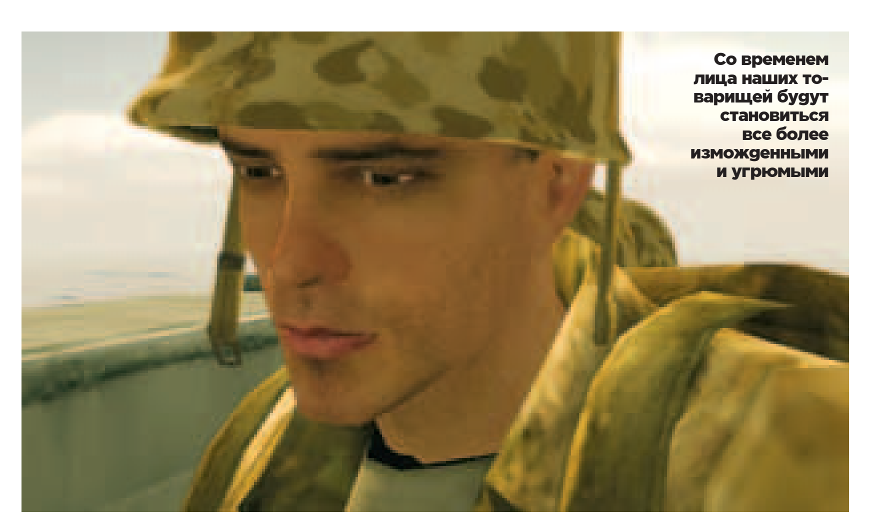
Рассказывая о геймплее *Pacific Assault,* представители EA постоянно употребляют термин «pressure-based», имея в виду, что мораль врагов будет повышаться или понижаться в зависимости от наших действий. Именно этот переменный фактор — мораль — и будет определять все поступки противников:



Медик не может похвастаться мощным вооружением, поэтому в разгар боя его «тыл» необходимо прикрывать

бросятся ли они в лобовую атаку, или же попробуют зайти с фланга, отступят или вызовут подкрепление... «К примеру, если среди врагов присутствует офицер, — объясняет Брэди Белл, — то, оказавшись в безвыходной ситуации, он с высокой долей вероятности поднимет своих бойцов в атаку с криком «Банзай!». Я прошел уровень Henderson Airfield несколько раз, и каждый раз управляемые AI противники и союзники вели себя совершенно по-разному. Если я действовал вяло и нерешительно, то враги моментально наглели, их агрессивность многократно возрастала, и в конечном итоге они уничтожали весь мой взвод. Если же я вел себя дерзко и смело, то без проблем выполнял все поставленные задачи — порой в одиночку, ибо подчиненные действовали более осторожно и просто не поспевали за мной».

Другая характерная особенность, выделяющая *Pacific Assault* на фоне всех остальных шутеров про войну, — полное отсутствие на уровнях каких-либо бонусов и power-ups. Никаких ящиков с аптечками! Поправить твое здоровье на поле боя может только Corpsman (так в американских десантных частях называли санитаров). Когда здоровье персонажа опускается ниже определенного уровня, он падает и беспомощно лежит, находясь, по выражению разработчиков, «на грани смерти». Далее возможны два варианта развития событий. При удачном раскладе однополчанин-Corpsman найдет и подлечит тебя, а при неудачном — проходящий мимо японец добьет ударом штыка... или тяжелого солдатского ботинка. «Еще одно отличие *Pacific Assault* от других военных шутеров, — говорит Брэди Белл, — заключается в том, что когда ты получаешь серьезное ранение и падаешь, экран застилает серая пелена, но ты слышишь, что происходит вокруг.


Со временем лица наших товарищей будут становиться все более изможденными и угрюмыми

Лежа «на грани смерти», ты можешь попытаться вызвать санитара. Если Corpsman жив и не занят никакими другими делами, то он подползет и вылечит тебя. Правда, пока он будет латать твои раны, какой-нибудь японец может незаметно подползти и прикончить вас обоих».

PACIFIC ASSAULT: ЧАСТЬ ВТОРАЯ, МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ

Главный козырь мультиплеера *Pacific Assault* — оригинальный режим Invader, в котором основной упор делается на командное взаимодействие игроков. Оказывается, после выхода *Allied Assault* разработчики получили от геймеров огромное количество писем с пожеланиями по поводу многопользовательской части игры, и все они были учтены при создании режима Invader. Вот его краткое резюме: каждая команда должна выполнить ряд специфических задач; имеется несколько классов персонажей (Infantryman, Corpsman, Ammo Technician и Combat Engineer); одна команда наступает, другая обороняется; максимальное количество игроков — 32.

Мы сыграли с десяток многопользовательских партий за Союзников на уровне, где требовалось подорвать несколько вражеских объектов, — в то время как Японцы всячески нам в этом препятствовали. Главным условием успеха действительно оказалась слаженная работа в группе — переносить и устанавливать взрывчатку мог только Combat Engineer, и поэтому вся остальная команда обеспечивала его здоровье и безопасность. Оригинальная фишка под названием «резерв подкреплений» (Reinforcement Pool) делает мультиплеер невероятно динамичным и напряженным. Этот резерв ограничен и уменьшается всякий раз, когда погибший боец респаунится — в *Pacific Assault* игроки всеми силами стремятся избежать смерти, поскольку это уменьшает Reinforcement Pool их команды. «Резерв подкреплений» делает абсолютно бесполезной и даже вредной тактику «Run-and-gun» и дает огромное преимущество командам, действующим слаженно и лечащим своих раненых. Чтобы одержать победу, необходимо или выполнить все поставленные задачи, или полностью истощить Reinforcement Pool противника.

НЕБО — НАШ РОДИМЫЙ ДОМ

Одно из важнейших нововведений *Pacific Assault* — управляемые игроком самолеты. Война на Тихом океане велась за контроль над островами — авиация и боевые корабли играли огромную роль даже в «сухопутных» сражениях, в частности, в операциях по захвату островов Гвадалканал и Уэйк. «В предыдущих частях *Medal of Honor,* — рассказывает Брэди Белл, — все транспортные средства — будь то поезд или джип — всегда двигались по заранее проложенным «рельсам». В *Pacific Assault* все будет по-другому». К примеру, на одном из уровней игроку предстоит занять место хвостового стрелка в самолете Dauntless. Поначалу самолет, разумеется, летит «по рельсам», но затем ситуация меняется: пилота убивают, и игрок сам садится за штурвал.

В ответ на наш ехидный вопрос о том, где и как пехотинец может научиться управлять самолетом, Брэди Бэлл рассказал кое-какие подробности сюжета *Pacific Assault*. Оказывается, после захвата аэродрома Хендерсон на острове Гвадалканал главный герой игры, Томми Конлин, провел несколько месяцев, тесно общаясь с пилотами, и научился летать. Брэди Белл особо подчеркнул, что «воздушная часть» *Pacific Assault* ни в коем случае не будет летным симулятором, а, скорее, динамичной и увлекательной аркадой — этаким приятным бонусом за успешное выполнение «наземных» задач.

Подведем итоги. Новая технологическая основа, продвинутый физический движок Havoc и целый ряд инновационных дизайнерских решений позволяют с уверен-


Оказавшись в безвыходном положении, японцы обожают бросаться в атаку с воплем «Банзай!»

▪ СПОРТИВНЫЙ ЗУД

Яркий мир EA S

Наши прогнозы на следующий сезон

Внутри



Жучки
В защите твоего компьютера дыра, и это из-за игр



Военное время
Все тактические военные симуляторы в одном материале



Серебряный шарик
Пинбол не мертв. Его душу сохранили в электронном виде





Приветствуем вас, господа! На носу октябрь, а значит, в мире спортивных игр наступает горячая пора. Легенда *Madden* Рэй Льюис сейчас активно залечивает травму, полученную в прошлом сезоне, Тайгер Вудс в очередной раз готовится потрясти мир профессионального гольфа, грядут кровавые сражения на ледовых полях *NHL* и стадионах для американского футбола. Я, Даррен Глэдстоун, и мой коллега Уил О'Нил приглашаем вас в спортивную студию *CGW* — ведущий мировой канал, посвященный виртуальному спорту и всему, что с ним связано.

ports

Сегодня мы поговорим о ближайших планах всего лишь одной игровой студии — EA Sports. Как быстро летит время! Еще несколько лет назад свой кусок спортивного пирога пытались урвать множество компаний — Sierra, Microsoft, 3DO... И где они теперь? EA одержала в той суровой схватке убедительную победу и уделала конкурентов по всем параметрам. Она им показала! Впрочем, довольно болтовни. Начнем наш репортаж.

Madden NFL 2005

Серия *Madden* безраздельно царит на виртуальных газонах уже более 14 лет. Учитывая практически полное отсутствие достойной конкуренции, можно с уверенностью предположить, что такая ситуация сохранится и в обозримом будущем. Однако дизайнеры EA Sports не собираются почивать на лаврах, и в наступающем году они приготовили для нас настоящий супер-хит. Чутко отслеживая все веяния, тенденции и события в реальном американском футболе, в очередной части *Madden NFL* разработчики решили радикально переработать систему защиты. Помощник продюсера Дэмион Бэнкс (Damion Banks) заявил на недавней пресс-конференции буквально следующее: «В жизни чемпионаты выигрывает тот, у кого лучше организована защита».

Так как же нам переиграть противника в защите? Пожалуй, первое и наиболее важное условие - правильно подобранный контроллер, например, напоминающий PS2-геймпад джойстик Logitech Dual Action. И хотя мистер Бэнкс клянется и божится, что геймеры, играющие с помощью мыши и клавиатуры, никак не будут ущемлены, факт остается фактом — им будет недоступно одно из важнейших нововведений этого года — функция Hit Stick. Речь идет о выборе оптимального сочетания момента для удара и его импульса. Сделав все правильно, мы получим возможность использовать уникальные защитные приемы (более 1000 различных видов анимации) и многократно повысим вероятность ошибки со стороны противника, а также можно избежать сломанных лодыжек и других неприятных травм у игроков нашей команды.

Помимо улучшенной поддержки аналоговых контроллеров в новой версии *Madden NFL* будет также присутствовать усовершенствованная функция Playmaker, позволяющая делать эффектные пасы, что называется, «на лету». При игре в обороне можно будет быстро отдавать задания отдельным игрокам (например, блокировать конкретного вражеского нападающего) и мгновенно возвращаться к зональной защите. А формации можно будет на ходу изменять, не меняя стиль игры, — что в сочетании с возможностью создавать и использовать собственные звуковые команды должно резко повысить результативность игроков.

Другое важное нововведение *Madden NFL 2005* — способность футболистов к обучению. Чем больше матчей провел тот или иной спортсмен, тем лучше он оценивает ситуацию вокруг себя и ориентируется на поле. Опытные игроки (тот же Рэнди Мосс, к примеру) всегда будут искать оптимальные пути прохода и перебирать в голове различные варианты действий, в то время как зеленые новички смогут лишь тупо бежать по прямой. А еще, по словам Дэмиона Бэнкса, в мультиплеерных матчах *Madden NFL 2005* нам не потребуется античитерская программа Punkbuster — игровой движок — будет сам отслеживать любые жульничества и принудительных разрывы связи со стороны недобросовестных геймеров и рапортовать о них.

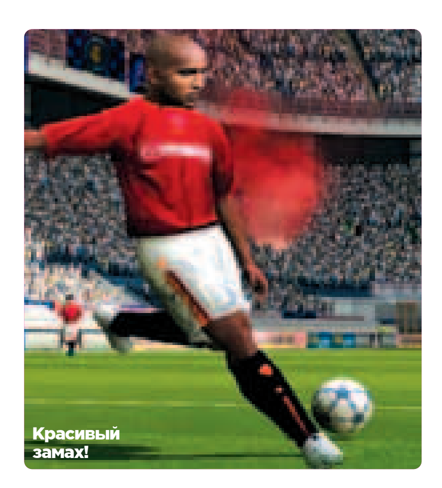
Кроме того, в *Madden NFL 2005* мы сможем собственноручно создать игрока своей мечты — толстого, кривоногого, с зеленым лицом

В наступающем году нас ждет настоящий супер-хит

и пышным бюстом. Разве это не здорово? А как приятно будет созерцать его крупным планом, при замедленном повторе выдающихся игровых моментов… Завершая разговор о *Madden NFL 2005*, нельзя не упомянуть о режиме Career, по сути, представляющем собой полноценную сюжетную кампанию. Используя напоминающий PDA интерфейс, мы будем отслеживать все изменения в составе своей команды, ее прогресс, а также постоянно происходящие вокруг нее события (более 20 тысяч взятых из реальной жизни ситуаций), так или иначе влияющие на результативность клуба. Для пущей атмосферы все события в игре будут освещаться на специальном радиоканале The Tony Bruno Show, где реальные тренеры и игроки будут комментировать наши успехи и неудачи. И тут уж, как говорится, пан или пропал: либо мы загоняем команду до полусмерти, но добьемся успеха, либо потерпим поражение и потеряем работу.

NHL 2005

Пора на лед, Даррен! В прошедшем году серия *NHL* не особо нас порадовала — скорее, даже огорчила. Если говорить очень упрощенно, то весь геймплей *NHL 2004* строился



Красивый замах!

на отборах шайбы, а пасы и длинные удары по воротам вообще потеряли какой-либо смысл и прозябали где-то на втором плане.

В полном соответствии с корпоративными традициями EA, помощник продюсера Дэн Сочан (Dan Sochan) торжественно обещает, что в нынешнем году все ошибки будут исправлены, и появится множество новых фишек. Вот неполный список нововведений: шестьсот смоделированных с нуля знаменитых игроков со всеми их физическими характеристиками и чертами характера, аутентично воссозданные стадионы, идеальный лед… В геймплее основной упор будет сделан на точность, мастерство и пасы. Благодаря функции Open Ice, мы сможем управлять не только игроком, владеющим в данный момент шайбой, но и любым другим членом своей команды. Можно будет одновременно вывести одного хоккеиста на позицию для голевого удара, а другим — дать тому пас. Физический движок, моделирующий взаимодействие льда и коньков, подвергнется коренной переделке, а управление станет более удобным и отзывчивым.

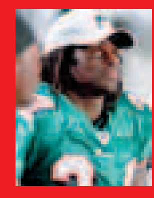
Теперь самое главное — AI наконец-то излечится от своего клинического идиотизма. Управляемые компьютером игроки начнут вести себя на поле вполне разумно и в полном соответствии со своим реальным характером — устраивать оффсайды, ошибаться, сталкиваться, действовать агрессивно или, наоборот, осторожно.

Среди однопользовательских режимов появится оригинальный мод Tournament, отчасти напоминающий реальный Кубок Мира. Также необходимо отметить обновленный режим Dynasty, еще больше похожий на причудливую «хоккейную RPG», чем в это было в прошлогодней версии игры. Суть его сводится к тому, что у каждой команды имеется владелец — он обладает уни-

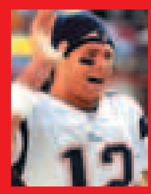
КОМАНДА МЕЧТЫ

Как известно, в США американский футбол — национальный культ, и в этой связи EA Sports совместно с компанией Stats (ведущим мировым провайдером спортивной информации) готовится запустить Интернет-проект Fantasy Football League. Речь идет о виртуальном чемпионате, в котором будут состязаться команды, принадлежащие геймерам — владельцам лицензионных версий Madden NFL. Вот лишь некоторые из обещанных возможностей проекта: обновляемая в реальном времени информация по командам и отдельным игрокам; турнирные таблицы и рейтинги; данные о полученных травмах; еженедельные спортивные прогнозы; новостные статьи, написанные геймерами. В качестве наград владельцы лучших команд будут получать скидки в 20 долларов при покупке игр от EA и специальные сувениры от EA Sports.

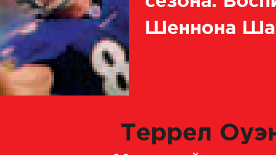
Чтобы вступить со своей командой в общую лигу, необходимо заплатить членский взнос — 10 баксов. Заплатившие 100 баксов получат возможность учредить собственную лигу, в которой можно будет устанавливать собственные правила, и в которую смогут вступить до 32 команд. Подробную информацию о проекте можно найти по адресу: www.easports.com/fantasy. Уильям О'Нил уже вовсю подбирает игроков в свою новую команду. Вот его основные кандидаты:



Рики Уильямс DOLPHINS
Как и Уильям, этот спортсмен недавно остриг свою роскошную ямайскую шевелюру. Роет копытом землю и рвется в бой



Том Брэди PATRIOTS
Красавчик, атлет, носит аж два кольца

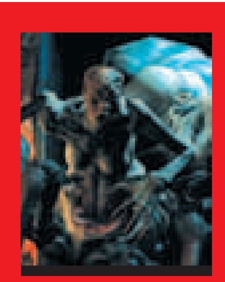


Тодд Хип RAVENS
Лучший нападающий прошлого сезона. Воспитанник легендарного Шеннона Шарпе

Террел Оуэнс EAGLES
Молодой, перспективный, честолюбивый, недавно сменил клуб

Хороший, плохой, злой

Новости и комментарии с Дикого Запада



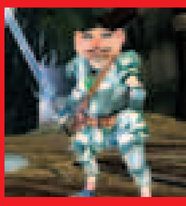
Хороший
Doom 3

К черту нытье и жалобы! Да, эта игра делалась невероятно, противоестественно долго, но что с того? Зато сейчас она уже вышла — а значит, мы не зря жили все эти годы. Гении id Software сотворили очередной шедевр — пришло время вновь апгрейдить компьютер. Аминь.



Плохой
Тишина с PC-играми

Если не считать *Doom III*, на рынке PC-игр сейчас наблюдается полнейшая стагнация. Те потенциальные хиты, что все-таки доходят до релиза, в массе своей оказываются или полным отстоем, или, в лучшем случае, невзрачными середнячками.
Теоретически в ближайшее время должно выйти немало перспективных тайтлов, но в этом месяце мы вынуждены по сотому разу играть в *Baldur's Gate, Heroes II* и *Grim Fandango*. C'est la vie.



Злой
Онлайновая политика EA

Вот уже несколько лет компанию Electronic Arts преследует какой-то злой рок во всем, что касается разработки и издания онлайновых игр. Неприятности начались с необъяснимой отмены *UXO* (за которой неизбежно последовала отмена и второго сиквела к *Ultima Online*). Затем — фиаско с *Motor City Online*. Провал *Earth and Beyond*. Всеобщее разочарование с *The Sims Online*. Катастрофа с *Majesco*... Кто-нибудь вообще понимает, что происходит?

кальными параметрами и характером и преследует собственные цели (они могут меняться в зависимости от сезона). Как и в режиме Career в *Madden NFL*, в Dynasty мы можем и подняться к вершинам успеха, и позорно вылететь в трубу. Для найма и обмена игроков используется хитроумная система, основанная на соотношении риска и потенциальной выгоды от сделки. К примеру, предложив какому-нибудь талантливому хоккеисту заведомо заниженную сумму контракта, мы оскорбим его настолько, что ни он, ни его друзья никогда в жизни больше не подпишут договор с нашим клубом. Еще один оригинальный режим, позаимствованный из приставочных инкарнаций серии *NHL*, называется Free-for-All. Эта динамичная забава представляет собой «ледовое побоище» 40 лучших игроков лиги. Как говорится, без комментариев. А еще Дэн Сочан пообещал, что в 2006 году компьютерщики и приставочники наконец-то смогут сразиться друг с другом в онлайне. (А что им еще останется делать? Все равно никаких заслуживающих упоминания конкурентов у серии *NHL* нет и не предвидится.)

Tiger Woods PGA Tour 2005

Помощник продюсера Рич Роджерс (Rich Rogers) говорит об очередной части *Tiger Woods* с благоговейным придыханием и священным блеском в глазах. Продолжая традицию постепенного внедрения в спортивные симуляторы элементов RPG, разработчики EA Sports запрятали в игру множество секретов и скрытых возможностей, доступ к которым можно будет получить лишь со временем, добившись определенных турнирных успехов, — речь идет, в частности, о функции GameFace II и возможности гибко настраивать параметры удара.

В нашем распоряжении будут 15 реальных игроков в гольф и 14 различных площадок. Чтобы получить возможность играть за знаменитых спортсменов — Гэри Плеера, Джека Никлоса, Арнольда Палмера — нужно будет сначала сразиться с ними и одержать победу. Но, пожалуй, самым интересным элементом игры станет



Ну вот, опять Конвея уронили...

возможность делать и без того непростые трассы еще более трудными для прохождения. Удлиняя и укорачивая открытые пространства, увеличивая плотность травяного покрова, поднимая или опуская отдельные участки трассы, мы сможем повысить сложность игры аккурат до того уровня, какой нам нужен. Апофеозом *Tiger Woods PGA Tour 2005* станет режим Dream 18: мы выбираем 18 самых «модифицированных» лунок на доступных нам трассах и играем против самых прославленных мастеров гольфа.

FIFA Soccer 2005

Сенсация! Уильям О'Нил, некогда завоевавший титул чемпиона *CGW* по компьютерному футболу, едет на международный чемпионат! Впрочем, шутки в сторону. Несмотря на то, что с каждым годом серия *FIFA Soccer* становится все лучше и краше, европейский футбол — это единственный вид спорта, в котором у продуктов EA до сих пор остаются серьезные конкуренты. Наиболее заметный из них — *Winning Eleven* от Konami, лучший на сегодняшний день приставочный симулятор футбола, успешно портированный на PC и пользующийся среди компьютерщиков стабильно высокой популярностью.

Главное достоинство очередной части *FIFA Soccer* — корректно работающая система First-Touch, о необходимости которой так долго твердили все фанаты виртуального футбола. Также была переработана физическая модель, которая теперь реалистично моделирует взаимодействие бутсы и мяча с учетом угла атаки и его первоначального импульса. В результате реалистичность матчей резко возросла — ведь теперь футболистам приходится вовремя менять направление движения и гасить инерцию, а иначе они бы постоянно шлепались на собственные задницы.

Анимация игроков стала более разнообразной и жизненной — это касается различных пасов и удержаний мяча. Мы получим возможность контролировать абсолютно всех членов своей команды — а значит, игроки, не владеющие мячом, смогут ставить противникам подножки и создавать искусственные оффсайды. Ну и, разумеется, разработчики обещают серьезно улучшить AI электронных спортсменов. Как говорится, свежо предание...

Даррен Глэдстоун и Уильям О'Нил

Главное достоинство очередной части *FIFA Soccer* — корректно работающая система First-Touch

Top 5 Downloads

Пять способов наилучшим образом сэкономить деньги

ТЕМА ВЫПУСКА:

Гравитация

Гравитация — это suxx. Если только она не лежит в основе какой-нибудь классной игрушки. В этом месяце мы рекомендуем:



1 Gish
19.95$

Игра под названием *Gish* переворачивает жанр платформенных аркад с ног на голову: ее главный герой — желатиновый шар, который расплющивается, чтобы протискиваться в узкие щели, становится твердым, чтобы убивать противников, отращивает шипы, чтобы взбираться по стенам, и прыгает, преодолевая бездонные пропасти. **www.chroniclogic.com/gish**



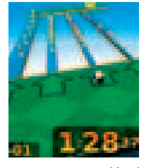
2 N
Бесплатно

Причудливый гибрид платформера и головоломки. Мир с пониженной гравитацией, к которому приходится долго (и порой мучительно!) привыкать. Путешествуем по замысловатым уровням, избегая контакта с многочисленными противниками. **www.harveycartel.org/metanet/**



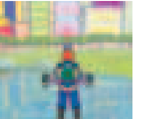
3 Hamsterball
19.99$

Геймеры старой школы хорошо помнят аркадный шедевр *Marble Madness*, и игрушка *Hamsterball* бережно воспроизводит его великолепный геймплей — в высоком разрешении и со всеми современными наворотами. И — да, там внутри действительно бегает крошечный хомяк. **www.raptisoft.com**



4 Neverball
Бесплатно

Если судить по скриншотам, *Neverball* очень напоминает *Hamsterball*, но на самом деле, эта игра намного больше похожа на аркаду *Monkey Ball* для GameCube, чем на *Marble Madness*. С помощью мыши мы наклоняем игровое поле и катаем шарик, собирая монетки и избегая препятствий. **www.icculus.org/neverball**



5 Aerial Antics
19.95$

Любая игра, в которой присутствует реактивный ранец, заслуживает внимания — хотя бы из чисто спортивного интереса. Стремительные полеты — вот основа геймплея *Aerial Antics*. Если не считать отстойной музыки, игра — просто супер. **www.leadfootproductions.com**

Акелла

Транспортный олигарх

TRANSPORT GIANT

JoWooD Productions

Середина XIX века - эпоха стремительного развития промышленности и торговли, время роста городов и массового образования фабрик и мануфактур. Вы начинаете игру руководителем маленькой транспортной фирмы в 1850-м и заканчиваете уже в двадцать первом веке - под вашим умелым руководством компания может стать лидером грузовых и пассажирских перевозок наших дней!

- Два массивных сценария и огромное количество отдельных миссий для Европы и США.
- Более 130-ти транспортных средств, начиная от паровозов и заканчивая вертолетами.
- Подробный контроль маршрутов и графиков перевозок.
- Реалистичная экономика.





Акелла

ДОМАШНИЙ ФРОНТ

Сыны полка

Виртуальная война за души и сердца


Ghost Recon 2: вести с полей

Разбиться на четверки, держаться вместе и постараться, чтобы никого не убили. Это — прописные истины военных игр. Когда-то *DOOM* стал основой военного симулятора для обучения военных. В наше время подобные игры делаются с нуля, на основе полуреалистичных сценариев, призванных развлечь и одновременно обучить хилых гражданских хотя бы основам тактики реальных боевых действий. Может быть, это скрытая пропаганда, настраивающая нас на ненависть и разрушение? Или же чистое и незамутненное развлечение?

Война с терроризмом

Для некоторых *Ghost Recon 2* — лишь отражение военной доктрины США. В этой игре подразделение «призраков» — американских спецвойск — высаживается в Северной Корее. Задача — противостоять некоему генералу, который во время голода скармливает продовольственную гуманитарную помощь своим солдатам. Естественно, с таким подходом к делу он скачет вверх по служебной лестнице целыми пролетами, так что в нашу задачу входит предотвращение неизбежного военного переворота. Недавно в американском военном журнале появилась цитата по этому поводу из северокорейской правительственной газеты Tongil: «[Американцы] показали свое истинное, искаженное ненавистью лицо... Они считают это просто игрой, но в реальной войне они могут рассчитывать лишь на горькое поражение и ужасную смерть». Тебе не кажется, что они только что озвучили сценарий для новой игры?

Сценарист *Ghost Recon 2* Кристиан Аллен (Christian Allen) утверждает, что игры, построенные на основе вымышленных конфликтов, — это чистой воды развлечение. Однако если действие происходит в нынешнее время, повышенное внимание товарищей с активной жизненной позицией обеспечено. «Кое-кто бывает очень недоволен сюжетами наших игр, — добавляет он. — Например, группа активистов из России возмущалась тем, что в первом *Ghost Recon* мы высадили десант в Грузию. Но компания Red Storm получает немало полезной информации и чувствует поддержку от фанатов, проживающих в местах будущего виртуального театра военных действий».


America's Army: путешествуй по всему миру, заводи новых друзей!

Кевин Рамирез (Kevin Ramirez), убежденный геймер и не менее убежденный представитель комиссии по делам отказников от военной службы считает, что этот вопрос затрагивает проблему игровой

жестокости. «Человек не начнет ненавидеть северокорейцев, поиграв в игру, но дети и подростки могут не вполне осознавать исторического контекста, стоящего за игровыми событиями». В случае с *Ghost Recon 2* молодой человек может захотеть больше узнать о Северной Корее, или — если родители проморгают — действительно станет корейцененавистником.

Следующая большая битва

Пока издатели вынуждены изящно лавировать между рифами напряженных политических отношений, разработчик должен проявлять поистине хирургическую точность и осторожность. «Так как *America's Army* производится по заказу американской армии, мы отлично понимаем всю ответственность за сценарии на основе реальных событий, — говорит Кристофер М. Чемберс (Christopher M. Chambers), начальник этого игрового проекта. — Поэтому мы стараемся избегать реальных топонимов или имен и проявляем особую осмотрительность, когда дело касается иностранных правительств.

Американская армия выходит из положения просто: сценарии можно создавать на основе «горячих точек» планеты, а если получится, что они случайно оказались в пейзажах Ближнего Востока, Восточной Европы или какой-нибудь азиатской страны — так тому и быть. Именно по такому принципу будет строиться следующая армейская игра *Overmatch*, приказом командования назначенная к выходу на весну следующего года. Делая упор на индивидуальные действия, *Overmatch* берет в оборот небольшие, прекрасно обученные и вооруженные до зубов подразделения, кромсающие на части превосходящие силы противника (что-то вроде *Black Hawk Down*, только лучше). Учитывая, что игра будет бесплатной, она наверняка удостоится резкой критики со стороны поклонников идей чучхе и обязательно получит ярлык «Вражеская пропаганда!» от газеты Tongil.

«Вообще-то, — говорит мистер Чемберс, — мы очень довольны этими играми. У нас появилось новое средство общения с молодежью». Действительно, трем



«America's Army создает очень позитивный имидж американской армии»...

миллионам зарегистрированных игроков, прожившим в онлайновых сапогах в общей сложности под сотню миллионов игрочасов, гораздо легче понять, что такое настоящая служба. По Чемберсу, «игра представляет собой идеальный источник положительной информации об армии». Независимое исследование показало, что 29% молодых людей в возрасте от 16 до 24 лет за последние полгода слышали об американской армии именно из игры *U.S. Army*. То же верно для 19 процентов их родителей. Это лишь немногим меньше, чем в случае с такими поставщиками патриотичных новостей, как иракская война и прочие антитеррористические операции.

«*America's Army* вербует людей и делает это даже слишком хорошо, — говорит Рамирез. Во-первых, все личные показатели в онлайновых схватках хранятся в Интернете. Во-вторых, соревнования по игре проводятся на призывных пунктах по всей стране — отличный способ привлечь туда геймеров». Однако Чемберс торопится опровергнуть эту теорию: «Мы не вмешиваемся в частную жизнь игроков. Никто из них не получит ни одного спам-письма или нежданного звонка из призывного пункта».

До сих пор неизвестно, сколько людей пошли в армию под влиянием подобных игр, но отрицать вербовочный посыл полувоенных развлечений не стоит. У американской военщины есть даже передвижной тренажер *Adventure Van*, раскатывающий по стране и предлагающий всем желающим «повоевать войнушку» на виртуальном танке M1 Abrams или в воображаемом кокпите вертолета Apache. Все зависит от убедительности — и современное поколение военных игр с этим неплохо справляется.

Даррен Глэдстоун





В *Overmatch* плохих парней будет больше, чем хороших

HOT ZONE

Bug Game Hunting

Хакеры знают потайную дверь в твой игровой PC

Стой. Если ты играешь в непропатченную версию *Unreal Tournament 2004*, хакеры могут прямо сейчас запустить свои грязные руки в нутро твоего игрового компьютера. Немногие об этом знают. И среди этих немногих — Луиджи Ауриемма (Luigi Auriemma).

За прошлый год он сменил много ремесел: был программистом, независимым исследователем защитных систем, а также хакером и вымогателем. Но запомнят его по другим делам: этот 23-летний молодой человек раньше всех додумался проверить сетевой код современных игр на предмет червоточин и сообщить о результатах кому надо.

Приговор: уязвим!

Совсем недавно он обнаружил дыру в мультиплеерном режиме *Unreal*. Хакеры могли с помощью нехитрых манипуляций внедрить на игровые серверы собственные вредоносные программы и вычислять IP-адреса для проникновения в твой компьютер. Со взломом, естественно. Несмотря на то, что эта проблема распространяется лишь на игровые серверы без соответствующих заплаток, это не значит, что ты в полной безопасности.

«Самая большая угроза личной безопасности — отключение антивирусных программ, чтобы игры работали быстрее», — говорит представитель компании Symantec Крейг Лэйн (Craig Lane). Он отвечает за линейку продуктов, обеспечивающих безопасность пользователя в Интернете (в нее входят, например, *Norton Antivirus* и *Norton Personal Firewall*), и по совместительству является заядлым геймером. По его мнению, в наши дни антивирусное ПО не низводит производительность компьютеров до уровня кальку-



ИЛЛЮСТРАЦИЯ УИЛЬЯМА ДЬЮКА

лятора МК-61, как это было раньше. «Сейчас в нашем распоряжении мощные машины, с легкостью ворочающие тяжелейшими задачами, а уровни современных игр подгружаются в память заранее». Это значит, что медитативный экран «Загрузка» в *Far Cry* будет показываться чуть дольше, но игропроцесс будет по-прежнему бодр. А чтобы ты не расслаблялся, Пэйн утверждает, что каждый выход в онлайн чреват хакерской атакой.

Так что поставь-ка себе персональный брандмауэр, запусти антивирус, свет оставь включенным, а дверь закрой на засов. Возможно, ты уже привык получать подозрительные электронные письма и относиться к ним с должной осторожностью. Но если ты играешь в игру, тебе и в голову не придет, что в этот момент ты открыт для враждебного проникновения, что бы это ни значило. Давно ли ты играл на новой карте? Обращал внимание, что перед ее загрузкой на твой компьютер закачиваются какие-то файлы? Вот с этого все и начинается.

Пакля для огненных стен

Есть еще такое явление современности, как *Half-Life 2*. Онлайновый сервис компании Valve, перехваленный *Steam*, тоже может стать объектом атаки. Закономерный вопрос: будут ли люди толкаться в очередях за троянским конем, который с комфортом подвезет хакеров прямо до их компьютеров? Пока Valve молчит, слово берет Ауриемма: «Нашумевшая кража кода *HL2* могла произойти только по одной причине: программисты плохо программировали». Патентованные протоколы, секретные функции и собственные алгоритмы шифрования данных представляют реальный риск для пользователей. Хотя можно надеяться, что годовая задержка релиза *HL2* искоренит все недостатки защиты.

Epic Megagames к предупреждениям Ауриеммы отнеслась серьезно — она выпустила для *Unreal* заплатку V3236. Но не все реагируют так быстро. Суровая правда жизни в том, что поддержка игры, как правило, осуществляется недолго, и новые баги исправляются редко. Для некоторых компаний дыры в собственном коде — неприятный сюрприз от недоброжелателей. Один раз GameSpy даже обвинила Ауриемму в незаконных действиях. И хотя от комментариев представители компании отказались, они все же дали прочитать нам письмо, в котором молодой человек требовал заплатить ему денег за свои хакерские находки (Ауриемма утверждает, что это чистая ложь).

Свою лепту в обсуждение этой проблемы вносит Пэйн. Он говорит, что серьезные компании-разработчики занимаются проблемой поиска уязвимостей своих программ уже многие годы. Поиск брешей в неприступных, на первый взгляд, виртуальных стенах — осознанная необходимость. Даже Microsoft выпускает заплатки и обновления для устранения багов, найденных сторонними экспертами. Пуиджи — единственный, кто занимается подобными проблемами в мире игр, но пока в свой адрес он не слышит даже благодарности.

Дэррен Глэдстоун



ВРЕМЯ РАЗГОВОРА

Все глубже в ролевой забой

Игровой гуру Д.В. Брэдли рассуждает о перспективах развития жанра

Когда-то PC был родовой усадьбой ролевого великолепия, но теперь в ней обитают лишь бледные тени игр прошлого. Есть, конечно, исключения — вроде *KOTOR*, но компьютерная платформа уже не та, что раньше. На то есть несколько причин. Во-первых, как утверждает игростроитель-гуру Д.В. Брэдли, ролевые игры — самые сложные в разработке. «Мы пережили самый значительный скачок в области компьютерного железа за последние десять лет, но все эти современные игры-красотки рядом не стояли со своими веселыми и креативными товарками минувших дней».

Нет, это не приступ ностальгии. Как один из создателей серии Wizardry Брэдли знает все секреты игростроительного мастерства. Ролевые игры развивались двумя путями: одни пошли в сторону быстрой гуртовки мыши, как *Diablo*, другие приняли на вооружение мелкотравчатый «микроменеджмент». Первые подразумевают стайерские забеги для манипулятора и галерный труд для указательного пальца, вторые принялись за автоматизацию действий до полного расслабления игрока.

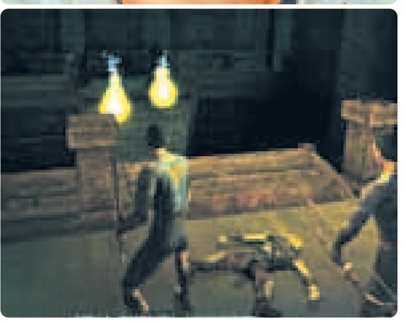
Новые мировые порядки

Игроки требуют больше контроля: им нужно чувствовать соприкосновение с игровым миром. Именно это, по мнению Брэдли, предоставит им *Dungeon Lords*, выходящая этой осенью. Он надеется, что игра воссоединит иммерсивность настольных ролевушек с драйвом хороших компьютерных игр. Клавиатурные гаммы ударных и защитных мелодий, в которых игрок будет раздавать апперкоты и уворачиваться от вражеского огня, будут так же важны, как и развитие личности персонажа, выраженное в цифрах умений.

«Это — игра, которую я всегда хотел сделать», — признается Брэдли. Ее трехмерный интерактивный движок и богатая сюжетная линия не уступают играм ушедшего года, но ее главное отличие — в удачном объединении двух этих сущностей, чтобы игрок ощущал себя в игре как дома. Метафора «нелинейный мир» означает, что обшаривать местные закоулки можно в любом порядке и с любой приемлемой для тебя скоростью, а неизменно уникальная система развития персонажа не замыкает игрока на единственно верной линии ролевого бодибилдинга (каждый класс имеет доступ к практически любому умению, просто одним будет сложнее, другим — проще).

За последнее десятилетие мы были свидетелями кончины сразу нескольких игровых компаний, которые делали неверные ставки. Interplay — яркий тому пример. При этом стоимость разработок взлетела до Плеяд, достигнув киноиндустриальных высот. «Так как игры обходятся очень дорого, многие предпочитают скопировать что-то готовое, вроде *Baldur's Gate*, а не ударяться в инновации», — добавляет гуру.





Очевидно, он многое положил на алтарь собственного проекта, но продолжает настаивать, что *Dungeon Lords* представляет собой «именно ту игру, которую хотят люди ...».

Уголок приставочника Отбери их у младшего брата

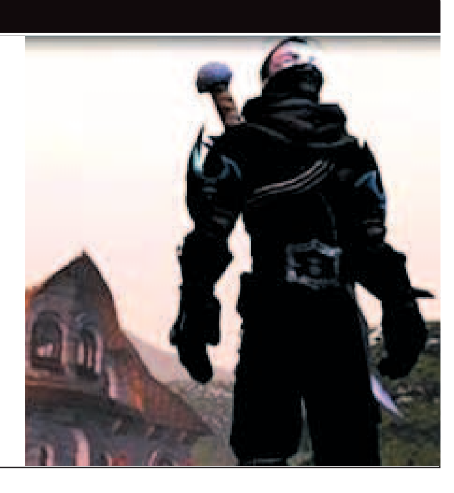
Не все лучшие игры выходят на PC. К сожалению, это горькая правда. Для тебя мы отобрали одну из тех, что стоят внимания:

XBOX

Fable

Расслабься и послушай былину, которая пишется на твоих глазах и по твоему желанию. Это колоссальное фэнтезийное приключение обещает тебе огромный мир, вращающийся вокруг твоего персонажа, плохого или хорошего — как ты сам пожелаешь. Твой путь начинается в раннем возрасте, но ты вырастешь и станешь мужчиной. Помни: если ступишь на скользкую дорожку, станешь бандитом — люди будут относиться к тебе с презрением... Амбициозный замысел находится в разработке уже несколько лет, и не один раз откладывавшийся релиз Fable должен случиться как раз когда ты читаешь этот номер. По крайней мере, на это можно надеяться.

Также не забудь посмотреть: *Forgotten Realms: Demon Stone (PS2, Xbox), Donkey Konga (GC)*





EXTRA CREDIT

Мастера пинбола

История о подпольных программистах и серебряном шарике

5 октября 1999 года — эту печальную дату должны помнить все пинбольные фанаты. В этот день Bally/Williams, величайший в мире производитель автоматов для пинбола, навсегда прекратил выпуск этих металлических монстров. К счастью, самые ярые поклонники серебряного шарика переметнулись на производство программ-эмуляторов. Сегодня они весьма популярны и постоянно подвергаются доработкам, а в недрах компаний-разработчиков уже зреют следующие серии для новых поколений игроков.

Он был первым

Концепция виртуального пинбола родилась примерно 20 лет назад. В 1985 Билл Бадж (Bill Budge), дизайнер из Electronic Arts, написал *Pinball Construction Set,* программу, которая позволяла желающим с помощью drag and drop создавать из различных компонентов вожделенные виртуальные поля. И хотя PCS не был первой симуляцией пинбола на компьютере, он стал первым инструментом, позволившим игрокам создавать собственный дизайн «столов» и обмениваться шедеврами. Хитом он не стал, но культ, как выяснилось позднее, породил.



Fight Night **— настоящий пинбол. Такие когда-то во множестве населяли американские бары**

Готовьте жетоны

Когда классические автоматы для пинбола были готовы прочно занять уготованное им место на ржавеющих складах и в частных коллекциях, нашелся тот, кто решил спасти этот вид развлечений от полного вымирания. Случилось это в 2000 году. Имя этого человека — Рэнди Дэвис (Randy Davis). Он был

Нашелся человек, решивший спасти пинбол от полного вымирания. Его звали Рэнди Дэвис

ActiveX-программистом — что-то себе там тихонько программировал, сидя на Аляске. На правое дело его вдохновили коллега, активный фанат этого вида спорта, и программа Билла Баджа (Bill Budge) *Pinball Construction Set*. Дэвис создал язык программирования, который так и назывался — *Visual Pinball*. Он взял drag-and-drop интерфейс и скрестил его с системой управления Visual Basic, C++, и ActiveX. В результате получилась довольно гибкая среда для создания виртуальных «столов». И хотя программа позволяла разрабатывать дизайн исключительно в двухмерной проекции, затем столы аккуратно рендерились в полном 3D со всей полагающейся реалистичной физикой, как в настоящих пинболах с их рампами и многоуровневыми конструкциями. *Visual Pinball* внезапно сделал доступной рядовым пользователям возможность самостоятельно воссоздавать их любимые «столы» во всей красе по старым фотографиям и схемам экс-производителей. Энтузиасты со всего мира бросились восстанавливать в виртуальном пространстве модели пинболов, начиная с раритетных образцов 1900 года и заканчивая классическими моделями 70-ых и 80-ых. С 1975 года автоматы для пинбола выпускались на микросхемах, и это несколько усложнило процесс.

Ball saved

Вскоре сообщество развалилось на две фракции, отличавшиеся друг от друга подходом к созданию игр. Одна (http://irpinball.ztnet.com/) возрождала только старые игры до 1975 года, пользуясь преимущественно Visual Pinball, другая (www.vpforums.com/vptables/) — вернула из небытия порядка 400 игр, использовавших ROM'ы. Таких, к примеру, как Black Knight (первый пинбол с речью, multiball`ом и многоуровневыми платформами), The Twilight Zone и Terminator 2. Группы редко пересекались — множество пользователей *Visual Pinball* не испытывало никакого интереса к ROM-играм, и наоборот.
Есть еще третья группа фанатов — они занимаются созданием новых игр на базе популярных серий (к примеру, *The Jetsons*) или собственной неуемной фантазии. Среди их творений — и старомодные одноуровневые образцы с двумя флипперами, и целые игровые поля с множеством рамп, пересекающихся друг с другом. Полет фантазии не ограничивает почти ничто. К услугам начинающих конструкторов в Интернете для скачивания выложено порядка 900 различных вариантов уже готовых «столов».

Среди готовых решений иногда попадаются экземпляры, имеющие к пинболам крайне косвенное отношение. Это так называемые *Visual Pinball games,* такие как боулинг и минигольф, в которых игрок использует плунжер, чтобы сбивать кегли или загонять мячик в лузу.

Что же ожидает поклонников пибола в ближайшем будущем?



Так выглядит игровое поле

Дэвис пропал из поля зрения фанатов примерно год назад, так что новой версии *Visual Pinball* в его редакции мы, похоже, не дождемся — разве что ее доработают без его участия. Уже сейчас ведутся работы над новым интерфейсом, который добавит в игры реализма. Последние обновления позволяют отражаться в шарике поверхности, по которой он катится. Такое внимание к незначительным деталям и дотошность при воссоздании исторических моделей привели к тому, что мы можем найти современную версию любой когда-либо выпущенной пинбол-машины, не боясь получить тусклую невыразительную копию. Хоть Дэвис и пропал без вести, дело его процветает. **Билл Татл**

Как заставить ЭТО работать

- **Создаешь на своем диске С директорию PINBALL.**
- **Устанавливаешь туда *Visual Pinball TB6.1* и *VpinMAME 1.32.001.***
- **Запускаешь установочный файл VpinMAME, который свяжет вместе все разрозненные компоненты.**
- **Скачиваешь последние скрипты VBS Scripts (v3.12) в каталог Tables, где должны находится твои «столы».**
- **Скачиваешь font pack v3.8 (это шрифты) и добавляешь его в Шрифты на своем компьютере. Делается это на Панели Управления Windows.**
- **Скачиваешь образцы PinMAME и помещаешь их в директорию VpinMAME\samples.**
- **Скачиваешь (качать придется много) новые поля в директорию Tables.**
- **Скачиваешь ROMы для новых полей и помещаешь их в директорию VpinMAME\roms.**
- **Двойным кликом запускаешь поле, на котором хотел бы сыграть!**

Не знаешь где искать всю эту груду файлов? Попробуй www.vpforums.com/vptables/tables.php

Более подробные инструкции по установке ищи на www.mameworld.net


Что это за штука в небе? Птица? Самолет? Мамочки, да это же ПЛАЩ!!

ИЗДАТЕЛЬ: **NCsoft** РАЗРАБОТЧИК: **Cryptic Studios** ЖАНР: **MMORPG** ДАТА ВЫХОДА: **Конец 2004**

City of Heroes: Выпуск 2

Продолжение следует!

Ошеломляющий успех City of Heroes стал сенсацией, потрясшей весь игровой мир, но дизайнерам Cryptic Studios этого показалось мало. Вместо того чтобы почивать на лаврах и наслаждаться неожиданно свалившимися на них славой и богатством, они объявили, что будут каждые несколько месяцев выпускать к игре по масштабному дополнению. Первое из этих бесплатных дополнений — сами разработчики называют их «эпизодами» — вышло в конце июня. Выпуск 2, выходящий в сентябре, привнесет в игру еще больше нового контента, чем первый. Как заявил нам представитель NCsoft Брайан Клэйтон (Brian Clayton): «Над вторым дополнением трудится вся команда разработчиков в полном составе».

Мир

Главный герой Выпуска 2, получившего название Shadow of the

POW!

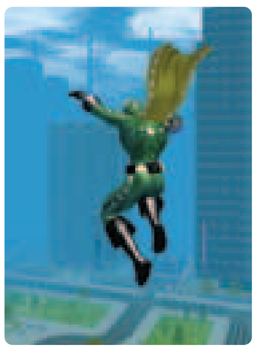
Past, — 200-футовый космический бандит Rularuu the Ravager, который в последний раз удостаивал Paragon City своим вниманием еще в 60-х годах. К счастью, тогда ему быстро обломала рога группа могучих супергероев, заточившая разбойника в магическую темницу Shadow Shard, где он и пребывал до последнего времени. Но недавно в результате безответственных экспериментов мафиозной группы Portal Corporation в ткани пространства образовался разрыв, ведущий прямиком в Shadow Shard, и рядом с Paragon City возникла здоровенная новая территория, рассчитанная на героев 40-го уровня и выше. Территория разбита на четыре зоны и довольно сильно напоминает мир Xen из *Half-Life*: в воздухе парят острова причудливой формы, между которыми можно перемещаться с помощью специальных прыжковых площадок.

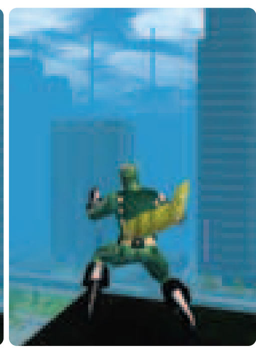
Увы, с самим Rularuu сразиться пока не удастся — с этим придется повременить до следующего эпизода, — но зато у нас будет возможность вволю поглумиться над его миньонами. В их число входят лиловые гиганты Brutes, тщедушные Wisps (они напоминают инопланетян из Close Encounter of the Third Kind), Sentries, представляющие собой огромные летающие глаза, газообразные Storm Elementals и миниатюрные копии Brutes под названием Natterlings.

Вторая новая локация называется Hollows, она рассчитана на героев 5-15 уровня. Здесь свирепствуют подземные монстры, вырвавшиеся на поверхность в результате кровавых разборок между бандами Троллей.

Рыцари обзаводятся плащами!

По данным NCsoft, главной претензией геймеров к релизной версии *City of Heroes* стало отсутствие у суперменов традиционных атрибутов их профессии — длинных развевающихся плащей. И в Эпизоде 2 эти предметы туалета наконец-то появятся! Мы своими глазами видели их во время последнего визита в студию разработчиков, расположенную в городе Сан-Хосе, и ответственно заявляем: плащи — просто отпад! Они эффект-







Плащи развеваются чертовски эффектно и реалистично

ZOOM!

но развеваются на ветру, повторяют все движения героев и выглядят потрясающе стильно и достоверно. Плащи будут доступны персонажам, достигшим 20-го уровня, их лицевая сторона и подкладка могут быть раскрашены по-разному, широкий ассортимент пряжек и узоров прилагается.

В игре также появится система «почетных значков». Они будут выдаваться героям за посещение опасных участков города, уничтожение квестовых противников и даже за сбор определенных комбинаций других значков. Все заработанные значки высвечиваются на идентификационной карточке героя и служат показателем его статуса, а также дают ряд вполне практических бонусов — вроде повышения здоровья или выносливости.

Система миссий подверглась изменениям, среди новых целей — одновременное выполнение нескольких задач и эскорт NPC.

Гроза надвигается

Бесплатные дополнения такого уровня и масштаба, как *Shadow of the Past*, — это, конечно, здорово. Спора нет. Но возникает резонный вопрос: кто же сейчас работает над официальным add-on`ом к *City of Heroes*, известном в миру как *City of Villains?* По словам представителей NCsoft, для беспокойства нет причин: штат Cryptic Studios был недавно увеличен почти вдвое, и все новые сотрудники (включая ветерана настольных RPG Дэвида Кука (David Cook aka Zeb) сразу же включились в работу над «злодейским» add-on`ом, выход которого по-прежнему намечен на следующий год.

Эрик Удьпо

Резюме: БЕСПЛАТНО!

1С Мультимедиа — Ассоциация магазинов

Братья Пилоты

приключения продолжаются

Коллекция игрушек — Братья Пилоты. Обратная сторона Земли

Коллекция игрушек — Братья Пилоты. Олимпиада

Коллекция игрушек — Братья Пилоты 3D. Дело

ИЗДАТЕЛЬ: **Акелла/Enlight** РАЗРАБОТЧИК: **Mercury Steam** ЖАНР: **Action** ДАТА ВЫХОДА: **Ноябрь 2004**

Scrapland

Однозначное «да!»

Мир *Scrapland* — это невообразимая мешанина из роботов и всего, что с ними связано. Начиная с Планеты Мусора из *Transformers: The Movie* и целого вороха персонажей в стиле *Reboot*, *Стального Гиганта* и *Футурамы*, и заканчивая типичным «мусорным» дизайном окружающей среды. Все вместе это составляет, не побоимся этого слова, уникальный экшн с небывалой свободой действий игрока.

Главного героя *Scrapland* зовут D-Tritus (на «мусорном» наречии это так и звучит: детритус). Это робот-межгалактический путешественник, которого игра случая забрасывает в город Chimera, где на него тут же сваливается непыльная работенка журналиста. Ну

«Все кандидаты — ржавые уроды, и только я один олицетворяю кибернетическую непогрешимость!»



Эта пузатая мелочь кажется вполне безобидной, пока дело не доходит до лазеров

и, разумеется, нашему герою немедленно предстоит по уши (есть ли у роботов уши?) увязнуть в приключениях. По каким-то причинам нарушается работа Большой Базы Данных, в которой хранятся резервные копии программного обеспечения всех роботов на случай их поломки. Таким образом, всему металлическому населению угрожает, если не гибель, то уж гарантированное медленное вымирание. Разбираться во всем, разумеется, будет D-Tritus.



Война и Мир

Scrapland предоставляет игрокам широкое поле для деятельности — полную свободу действий, ослепительные визуальные эффекты и два кардинально отличающихся друг от друга режима игры. Все очень похоже на *GTA*: в первом режиме — управляем транспортными средствами (старый-добрый Descent!). Хай-



Безграничный экшн и апгрейдящиеся корабли — это ли не подлинная свобода?

веи забиты машинами NPC, грамотный отстрел отдельных товарищей приносит ощутимую и незамедлительную прибыль, которую можно потратить, к примеру, на апгрейд своего транспортного средства. Хотя при таком агрессивном геймплее у тебя будут постоянные проблемы с полицией, а она в *Scrapland* шутить не любит.

Второй режим — на своих двоих. Во время пеших прогулок D-Tritus может брать под контроль других роботов, общее количество разновидностей которых переваливает за 15 штук. У каждого из них свои преимущества и уникальные способности. К примеру, «банкир» может спокойно обчищать карманы (есть ли у роботов карманы?) ничего не подозревающих NPC. В этом режиме также доступны все прелести приключенческих игр, такие, скажем, как возможность вступать в разговоры с окружающими. Беседы, к слову, тоже не лишены своеобразного «металлического» очарования. Если свести весь треп к одной фразе, получится слоган робота-претендента на пост мэра, который звучит примерно так: «Все другие кандидаты ржавые уроды, и только я один олицетворяю собой кибернетическую непогрешимость». Как не проголосовать за такого политика?

Сделано в Америке?

Итак, какое отношение ко всему происходящему имеет American McGee, прославленный автор *Черной Алисы* и непосредственный участник *Doom*'а? Кроме того, что сей достославный субъект уже самим своим присутствием гарантирует внимание к проекту, McGee еще осуществляет обязанности исполнительного продюсера, обещая лично присутствовать при полировке геймплея, озвучки и анимационных роликов. Но здесь есть свои нюансы. Присутствие American McGee и разработка им всего проекта с нуля — разные вещи. Если ты ждешь очередной *Алисы* — вынуждены тебя разочаровать. Весь стиль, дизайн и шутки в игре лежат целиком на плечах ребят из Mercury Steam. Однако демо, которое мы наблюдали, было написано еще до привлечения в проект McGee, и демо это показалось нам весьма многообещающим. Тем более интересно, что будет представлять собой *Scrapland* к моменту выхода, запланированному на ноябрь этого года.

Джонни Лю

Итого: «...И ЭЛЕКТРИФИКАЦИЯ ВСЕЙ СТРАНЫ!» (С) В. И. УЛЬЯНОФФ-ЛЕНИН-MCGEE

ИЗДАТЕЛЬ: **1C/Activision** РАЗРАБОТЧИК: **Gray Matter** ЖАНР: **FPS** ДАТА ВЫХОДА: **Осень 2004**

Call of Duty: United Offensive

В ожидании сиквела

Великий день наступает для всех, кого угораздило запасть на *Call of Duty*. Нам посчастливилось лицезреть вполне крепкую бету add-on`а к этой орденоносной игре — он носит название *The United Offensive*. Если верить тому, что мы видели (а это без малого треть всей игры), add-on достоин оригинала. При просмотре даже на миг не возникает ощущения вторичности, столь свойственного разного рода продолжениям, дополнениям и expansion-pack'ам.

Игра — непрерывный экшн — моментально перегружает нервную систему потоком эмоций. Здесь и дрожь перед боем, и радость за товарища, оставшегося в живых. И в этот момент не думаешь, что твой товарищ — банальный NPC. Как и ее предшественница, *The United Offensive* профессионально играет на наших чувствах.



Вот ведь фашисты, какой отпуск испоганили...

Вместе мы выстоим

The United Offensive включает 13 одиночных миссий, они разбиты на три кампании. Среди прочего тебе предстоит поучаствовать в битве за Курск и вторжении британских войск на Сицилию.

Каково это: со свистом пронестись по узким сицилийским улочкам в коляске мотоцикла с пулеметом в руках? Быть выброшенным на землю ударной волной от случайного взрыва неподалеку? Прийти в себя, убедиться, что товарищ твой жив, хотя и слегка контужен, и тут же угодить в лапы так вовремя подоспевшего противника?

Если бы не снаряд чьей-то мортиры, ухнувший прямо перед носом, заставив содрогнуться древнюю мостовую, — все бы закончилось, так и не начавшись. Но пары секунд замешательства хватило, чтобы нащупать гранату и, выждав положенные секунды

Джип рассчитан на троих: водитель, стрелок, пулеметчик. Всех автостопщиков — в расход, без суда и следствия.



Неравная битва с ветряными мельницами. Das ist три танкиста и Санчо Панса.

до того момента, когда уже «вот-вот», угостить противника нежданной солдатской шуткой. Попробуй увернись, когда взрывателю осталось гореть пару секунд! Все, путь свободен.

Сумасшедший кросс через руины, побережье, доки, моторка — вот он, шанс на спасение. И как наивно было полагать, что на этом все закончится. Следом тут же увязался хвост из вражеских катеров, и оторваться от них никак, а значит, придется снова вступать в бой, и весь этот драйв — на протяжении одной-единственной сцены.

Ich bin ein multiplayer!

Немалый интерес сетевой игре должны придать несколько новых режимов. К примеру, в режиме domination, чтобы получить контроль над территорией, понадобится захватить ряд ключевых позиций карты. К слову о карте: мистическим образом куда-то пропал вид сверху на поле боя. Из случайных сюрпризов — ревущий, лязгающий и громыхающий джип, укомплектованный пронзительным сигналом, предназначенным не то для сбора вечно разбредающихся по городам и весям товарищей, не то для того, чтобы дразнить неприятеля, когда закончатся патроны. Этот джип, кстати, пригодится не раз и не два, сам по себе он — идеальное средство для быстрой транспортировки к горячим точкам карты. А также (из песни слова не выкинешь, особенно — когда речь идет об отпевании) — идеальная мишень для любого танка, коих в игре порядком. На танках, кстати, тоже можно будет прокатиться не без вреда для окружающих.

Правда, управлять любым видом транспорта удобнее в коллективе. В одиночку же придется все время переключаться между водителем и стрелком, благо необходимость такая будет возникать частенько.

Учитывая засилье на рынке военных FPS, битва за игрока *United Offensive* предстоит нешуточная. Сможет ли add-on выстоять против полноценных игр-конкурентов? Бледная ли это копия оригинальной *Call of Duty* или претендующий если не на уникальность, то уж на качественное воплощение экшн? Все это можно будет с уверенностью утверждать лишь после официального релиза. Но уже сейчас видно, что пылиться на полках игре явно не придется.

Джонни Лю

Итого: ЖДИ ПОВЕСТКИ!

ИЗДАТЕЛЬ: **Gathering** РАЗРАБОТЧИК: **Pivotal Games** ЖАНР: **Tactical Military Action** ДАТА ВЫХОДА: **Четвертый квартал 2004**

Conflict: Vietnam

Смирно!

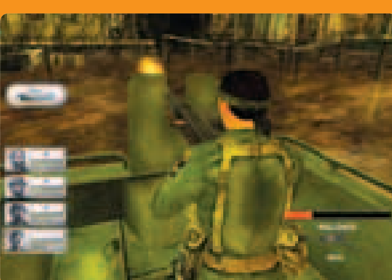


Военные игры, как и все прочие, подвержены воздействию принципа домино. Любопытная хронология: в 2002 г. *Battlefield 1942* и *Medal of Honor: Allied Assault* выводят на игровую сцену непаханую целину Второй Мировой. Затем под прицел издателей попадает многострадальный Вьетнам, и на нас гигабайтными бомбами обрушиваются *Battlefield Vietnam*, *Men of Valor* и *ShellShock: Nam .67*. В компании Gathering решили не отставать и, позабыв на время о ближневосточной тематике, направили действие серии *Conflict* в самое сердце вьетнамских джунглей, очевидно, в надежде выкурить оттуда конкурентов.

Добро пожаловать в джунгли, о Маугли!

Третья игра серии, *Conflict: Vietnam* отводит под контроль игроков четырех необстрелянных новобранцев, которым предстоит бороться за выживание в поисках остатков своего разбитого взвода. Vietnam использует старый движок двух предыдущих *Desert Storm*'ов, но обещает стать более кинематографичным с большим количеством игровых роликов и более детальной проработкой персонажей. Тем не менее, в игре останется немало места для огнестрельного хардкора и острых сюжетных моментов. Продираясь сквозь джунгли, игрок может свободно переключаться между четырьмя солдатами, лично контролируя одного из пехотинцев и управляя остальными с помощью простых контекстных команд. Трое оставшихся ребят способны выполнять нехитрые приказы вроде оказания помощи раненым, встать-лечь (последнее крайне актуально под шквальным огнем) и обезвреживания мин-растяжек.

Vietnam дает относительную свободу выбора в прохождении. Всего в игре 14 уровней, распределенных по разным веткам сюжета. За убитых врагов и успешно выполненные задания начисляются очки, которые затем можно потратить на апгрейд своей команды. Скажем, добавить кому-нибудь из ребят полезных навыков, вроде «снайпера» или «скорой помощи».



Весь транспорт управляем. И джипы, и танки. О катерах мы вообще молчим

Ловушка для Шер-Хана

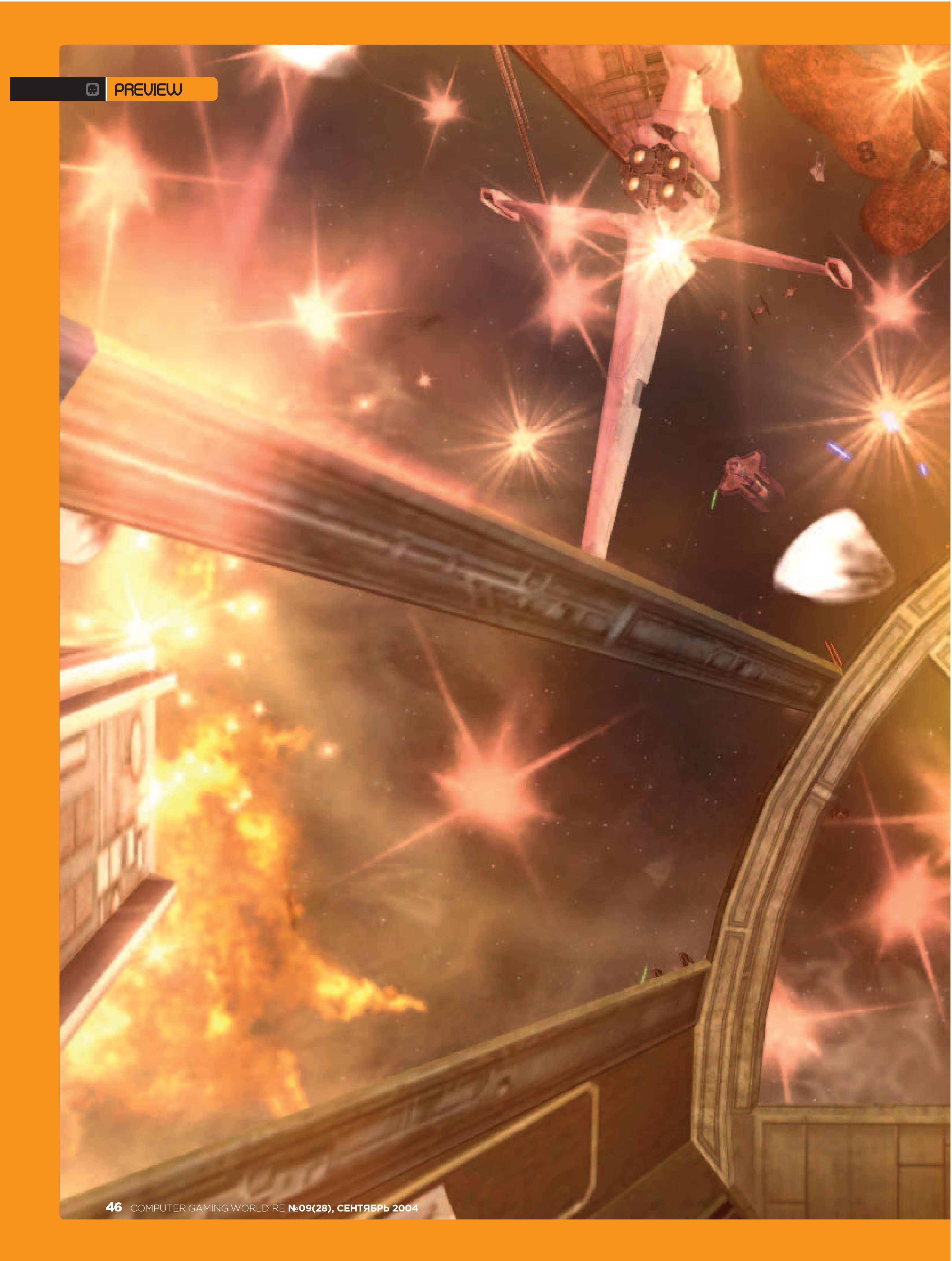
Надо отдать должное идее — на бумаге она смотрится великолепно. Надо отдать должное графическому движку *Conflict: Vietnam* — он не лишен некоторых прелестей (в их числе — динамическое освещение и реалистичный ветер). Но при этом все помнят, с каким треском провалились две предыдущие игры серии *Conflict*. К счастью, у *Vietnam*'а все же есть шансы прервать полосу неудач и встать в один ряд с продуктами конкурентов.

Райан Скотт

Резюме: **ГДЕ-ТО МЫ ЭТО ВИДЕЛИ**



SpellForce
the Breath of Winter
По-прежнему самый
удачный сплав RTS и RPG
Новый зимний мир SpellForce
- полный битв, приключений и магии!
Вас ожидает развитие сюжета -
противостояние Снежных эльфов
и Алой империи.
Новые карты,
новые заклинания,
новые возможности
GFi
JoWooD





Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed

Jump to Lightspeed — первое дополнение к *Star Wars Galaxies*, сочетающее типичные звездные войны в стиле *X-Wing vs. TIE Fighter* с основательной игровой вселенной и экономикой *Galaxies*. Как говорится, «летайте самолетами YT-1300» (см. картинку). Если кто не узнал, это, между прочим, знаменитый Millennium Falcon. Но до него еще надо дорасти. Свежесозданный пилот получает в свое распоряжение машинку попроще — Z95; эта малышка из *X-wing* серии станет для тебя первой рабочей лошадкой. А вообще, пилотируемых аппаратов в игре предусмотрено более 15 штук.

Разумеется, каждый корабль имеет свои повадки. К примеру, TIE fighter способен моментально изменять направление полета и выделывать акробатические номера в космосе, в то время как YT-1300 в управлении больше напоминает массивный Боинг 747. Появятся и новые корабли, ранее в *Star Wars* не фигурировавшие, — такие, к примеру, как тяжелый истребитель Blacksun и TIE oppressor.

ИЗДАТЕЛЬ: **Gathering** РАЗРАБОТЧИК: **Atomic Games** ЖАНР: **Strategy** ДАТА ВЫХОДА: **Сентябрь 2004**

Close Combat: First to Fight

Нас мало, но мы в тельняшках

Американские солдаты обожают видеоигры. Достаточно вспомнить про пехоту, у которой есть *America's Army* и *Full Spectrum Warrior*, и ВМФ с *SOCOM II: U.S. Navy SEALs* (на PS2, но все же). Морским же пехотинцам теперь посвящена *First to Fight*, следующая глава в знаменитом стратегическом сериале *Close Combat*. Стратегическом? Времена меняются, в моде нынче FPS.



Реально настолько, насколько возможно

First to Fight создавался при непосредственном участии настоящих морских пехотинцев, некоторые из которых, если верить разработчикам, сейчас безуспешно гоняют иракских повстанцев. Команда Atomic Games задалась целью воссоздать реальные, как это принято выражаться, «боестолкновения», не говоря уже о правдоподобном вооружении и обстановке.



First to Fight создавался при непосредственном участии настоящих морских пехотинцев

Сама оригинальная стратегия *Close Combat* охватывает целых пять релизов. Предпоследний *Close Combat Marines* стал первым опытом программистов в деле нелегкого сотрудничества с морской пехотой. Как следствие, игра активно использовалась последними в качестве военного тренажера — как в регулярных войсках, так и в Военной Академии США в Вест-Пойнте. Стало быть, что сгодилось для Вест-Пойнта, подойдет и...

И снова о вечном...

На рынке скопилось невиданное количество военных игр, выстроенных по одному и тому же образцу. Чем закончится эта гонка вооружений, пока непонятно. На роль лучшей экшн-стратегии помимо *Close Combat* претендуют еще как минимум два проекта — *Rainbow Six* и *Full Spectrum Warrior*. Схватка обещает быть жестокой. **Джонни Лю**

Итого: **ДЕМБЕЛЯ НЕ БУДЕТ**


ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ СЕРИИ
CONFLICT
VIETNAM
КОНФЛИКТ:
Вьетнамская война
PIVOTAL GAMES
SCi GAMES
Бука

ИЗДАТЕЛЬ: **Activision** РАЗРАБОТЧИК: **Creative Assembly** ЖАНР: **Strategy** ДАТА ВЫХОДА: **Сентябрь 2004**

Rome:Total War

Фанаты стратегий приветствуют тебя!



Копья — проверенное средство при острых приступах кавалерии. Спрашивайте в аптеках города

В распоряжение Карфагена, согласно данным нашей разведки, попало оружие массового поражения! Это гигантские слоны, товарищи! У нас нет другого выхода, кроме как дождаться официального релиза *Rome: Total War* и посрамить глупых варваров. Не топтать карфагенским слонам римской земли!

Как стремительный горный поток наши войска ворвались в Карфаген, ревущим ураганом промчались по его улицам. Слоны врагов были повержены в прах величественностью нашей армии. Они сходили с ума и сбрасывали наземь своих наездников. Великолепен был сей триумф! Но вдруг выяснилось, что деньги, как всегда, закончились. Пришлось временно отвлечься от слоновьих сафари и срочно заняться повышением налогов. Хорошая война требует хорошего финансирования.

По секрету

Нам тайком удалось взглянуть на последнюю бету бесподобного шедевра от Activision и Creative Assembly. Несмотря на отдельные баги, можно смело утверждать, что игра будет настоящим бриллиантом — как в серии *Total War*, так и в мире стратегий вообще. Визуально *Rome* потрясает своим размахом. Геймплей тоже не отстает — управление простое и, что называется, интуитивное. До окончательного выхода игры в печать разработчики планируют внести дополнительные поправки в интерфейс, так что в финальной редакции управление грозит стать без малого идеальным.

Исторические битвы в режиме одиночной игры позволяют нам принять участие в знаменитых сражениях прошлого, к примеру, провести легионы сквозь чащобу германских лесов. Заготовлены всяческие сюрпризы. В самый неподходящий момент войска окружает стая злобных ротвейлеров! Прелестных собачек разводят германские варвары, ничего не скажешь — даже зависть берет. Производство таких юнитов обходится в сущие гроши. Между тем, милые песики весьма эффективно деморализуют неприятельские войска, не говоря уже об их отменных боевых качествах. Кусаются они знатно.

Третья Тотальная Война

Команда Creative Assembly прекрасно показала себя и на этот раз. Не исключено, что успех сериала кроется в эффективности метода непрерывной разработки двух игр одновременно (пока *Medieval* делался на движке *Shogun*, для *Rome* уже создавались принципиально новые технологии). Тема не блещет новизной, но, безусловно, стабильно привлекает внимание игровой общественности. Всегда найдутся желающие вновь погрузиться в мрачное Средневековье, также как и лишний раз пройтись по истории Северной Америки или Наполеоновских войн. По мере поступления новых сведений от разработчиков мы непременно вернемся к этой игре, но уже сейчас готовы заявить: пришло время готовиться к выходу на сцену реального претендента на звание лучшей стратегической игры года.

Джонни Лю



Итого: **МАКСИМУС ОЖИДАНИЙ**

ИЗДАТЕЛЬ: **Myelin Media** РАЗРАБОТЧИК: **Tilted Mill** ЖАНР: **Strategy** ДАТА ВЫХОДА: **Ноябрь 2004**

Immortal Cities: Children of the Nile

Почувствуй себя египтянином

Секрет успеха египетской цивилизации заключался, как известно, в продуманной организации труда в сочетании с тщательно подогреваемым религиозным пылом, когда люди с радостью вверяли свои судьбы в руки всемогущего Фараона. Впрочем, хороший кнут и добрый пинок тоже сыграли не последнюю роль в становлении этого древнего государства.

Immortal Cities: Children of the Nile **— типичный симулятор древнего общества. В переводе это означает, что нам уготована карьера Фараона, помыкающего своими на редкость правдоподобными оцифрованными рабами.**



А потом - дискотека!

На чем покоятся пирамиды?

Позаимствовав ряд идей у *The Sims* и *Sim City*, эта игрушка не остановилась на обычном для Египта пирамидостроении; она предполагает еще и заботу о судьбах вверенных нам египтян. Счастливый египтянин — мудрый Фараон! Эти ребята занимаются своими делами без твоего непосредственного участия, но в отличие от *Sim City 4* игра позволяет предельно глубоко погрузиться в ежедневные будни горожан — можно круглосуточно от первого лица наблюдать за своими подданными.



Краткий экскурс в социологию Египта по версии Immortal *Cities: Children of the Nile*: предусмотрено три класса граждан. На нижней ступеньке социальной лестницы находятся крестьяне. Ремесленники, включая купцов и кирпичных дел мастеров, составляют средний класс. В элиту же входят представители благородных сословий, владеющие собственными хозяйствами, и жрецы, которые управляют храмами и выступают в роли учителей. Религия играет основополагающую роль. Главным образом это выражается в том, что народ по каждому удобному поводу норовит вознести молитвы небу. Оно (небо), в свою очередь, весьма эффективно лечит население от сиюминутных депрессий. Кроме того, храмы отвечают за медицину, ритуальные услуги, когда врачи уже бессильны, а также образование для тех, кому первые два серviса ничем не грозят. Успех же в игре выражается главным образом в непрерывном приросте культурно-археологического наследия в виде обелисков всех форм и расцветок, разнообразных сфинксов и, разумеется, величественных пирамид.

Что Сфинкс грядущий нам готовит?

К сожалению, особых визуальных изысков в *Children of the Nile* мы не обнаружили. Графика и степень детализации выглядят вполне пристойно, но у разработчиков еще есть простор для самосовершенствования.

Дженни Суи

Итого: О, ВЕЛИКИЙ РА, ДАРУЙ НАМ ФИНАЛЬНЫЙ РЕЛИЗ!



Кто угадает, что это за растение — получит приз

С отражениями, как видно, все по-прежнему отлично

Need for Speed Underground 2

Продолжение гоночного суперхита 2003-го начали разрабатывать еще до релиза оригинальной игры. Сейчас разработка уже близится к завершению — под девизом «больше, лучше, быстрее».

Жалобы на ограниченность трасс были услышаны — в Need for Speed Underground 2 для утоления жажды скорости предоставлено более 200 километров асфальта. Это в 5 раз больше, чем в первой части. Больше, конечно, будет и вариантов тюнинга — разработчики хвастают цифрой в 70 000 000 комбинаций. Не поскупились и на автопарк — представлено 30 моделей.

По свидетельствам очевидцев, поведение машин стало более реалистичным - аркадная гонка дала крен в сторону автосимулятора. Добавлено несколько новых режимов соревнований. Кроме того, теперь по городу можно ездить в свободном режиме — на манер Midnight Club II.

Ничего принципиально нового NFSU 2 не представит — система повреждений, например, так и не была реализована. Но в успехе предприятия сомневаться не приходится. Если тебе понравился первый Underground, второй не оставит тебя разочарованным. Ждать осталось недолго — игра появится на прилавках в ноябре этого года.



Вечная полночь — в прошлом. Теперь в нашем распоряжении вся ночь — от вечерних до предрассветных сумерек

А вон окна нашей редакции!

DIGITAL UNDERGROUND Хиты ниоткуда



ОТ КОГО: **CD Projekt** БУДЕТ ГОТОВО К: **2005**

The Witcher

Говорят: что у имен Адам Сандлер и Анджей Сапковский есть что-то общее. Так это или нет, с уверенностью утверждать сложно, однако, уже сейчас нам обещают роскошный эпос с мечами-и-магией, основанный на вселенной г-на Сапковского — личности, безусловно, знаковой для ценителей фэнтези. Вкратце: игроку предстоит играть за воина, с рождения тренированного для борьбы со злобными монстрами. Из книги в игру перекочевали все моральные дилеммы. Ведьмака Геральта сменил некий другой ведьмак со схожей судьбой, так что сюжет будет лишь перекликаться с эпосом, но никак не повторять его. При этом обещаны причудливые декорации и безрассудные реалтаймовые битвы. Все это собирается на BioWare'овском движке Aurora, прекрасно показавшем себя в *Neverwinter Nights*.
В действительности: CD Projekt известен, в первую очередь, как локализатор готовых игр для восточноевропейского рынка, а отнюдь не как их разработчик. А этот бизнес сам по себе таков, что любой новичок в нем обречен зависеть, в первую очередь, не от качества своего продукта, а от внимания критиков и, как следствие, игровой общественности. Причем никакая презентационная шумиха не может гарантировать, что игра засветится на рынке. Достаточно вспомнить безбожную судьбу божественной Divine Divinity. Впрочем, поживем-увидим.

ОТ КОГО: **Cenega/Plastic Reality Technologies** БУДЕТ ГОТОВО К: **III КВ. 2005**

El Matador

Говорят: что это будет весьма интригующий stealth-экшн, в котором игроку уготована роль секретного агента, поставленного перед необходимостью наказать некий южноамериканский преступный синдикат. Короче говоря, предстоит мочить наркомафию. Кроме аллигаторов и недружелюбных собак, в задачи которых вменяется хватать агента за пятки в самые неподходящие моменты, обещаны супер-пупер-интеллигентные противники. Также заявлены «неслабая графика с элементами цинизма» и «кинематографические клише». У игрока будет выбор между скрытными действиями с использованием разнообразных гаджетов и кровавой резней кого ни попадя.
В действительности: возможный хит с сомнительным сюжетом. Джунгли последний раз прекрасно смотрелись в Far Cry, но, к сожалению или к счастью, последний установил такие стандарты на тропическое окружение, что их не так-то легко переплюнуть. Игра, как минимум, должна быть не хуже, а здесь, разумеется, у разработчиков могут возникнуть легкие графические проблемы. С другой стороны, до выхода *El Matador* остается еще куча времени — так что по-прежнему не исключено, что нас ожидает маленькое чудо.





ОТ КОГО: **Master Creating** БУДЕТ ГОТОВО К: **2005**

Restricted Area

Говорят: что если скрестить *Blade Runner* и *Baldur's Gate,* добавить немного *Diablo* и перемешать все с изрядной долей *Matrix*, получится самая многообещающая РПГ за всю игровую историю. Четыре персонажа, связанных единым сюжетом, битвами за био-имплантанты и кооперативным мультиплеером. Главный козырь — постапокалиптика на движке IRIS, представляющем из себя продвинутую изометрику (насколько изометрика может быть продвинутой) и заточенном под впечатляющие визуальные эффекты.

В действительности: компания-разработчик большей частью занималась динамичными экшн-аркадами с завернутым сюжетом и несвойственным этому жанру впечатляющим количеством сопутствующей игровой статистики. Немецкие программисты из Master Creating уже набили руку на бюджетных проектах и готовы к чему-то большему. Хотя аналогичные продукты (недавняя *Sacred*, к примеру) особого ажиотажа на рынке не вызывали. Если формула все же верна, не исключено, что нас ждет лучшая экшн-RPG со времен *Freelancer*.

ИЗДАТЕЛЬ: **Activision / 1С** РАЗРАБОТЧИК: **id Software** ЖАНР: **First-Person Shooter** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.5 GHz, 512 Mb RAM, 64 Mb Video, DirectX 9.0b, 2 Gb на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 2.5 GHz, 1 Gb RAM, 128 Mb Video** MULTIPLAYER: **Internet, LAN (2-4 игроков)**

DOOM 3

Саечка за испуг



Он подошел сзади. Высокий, статный, красивый. Глаза его пылали огнем нечистой страсти. О, как манила его беззащитность этого хрупкого существа. Сгорая от вожделения, он сжимал в руке свой огромный...

Не на курорте

...сгусток плазмы. Но мрак внезапно прорезал шквальный огонь из шестистволки — морпех был начеку. Крупный калибр сделал свое дело — всего десять выстрелов, и с тихим шипением труп импа обратился в пепел. Шел четвертый час адского вторжения.

Добро пожаловать на марсианскую базу Union Aerospace Corporation! В этом мрачном и жутком месте вы с пользой для себя и человечества проведете ближайшие 20-30 часов своего свободного времени. Бесчислен-

Электрика вызывали?

ные покушения на вашу безопасность входят в стоимость тура. Желаем приятного выживания!

Словом, свершилось. Можно пойти и купить. Главный вопрос — почему в XXII веке оружие не оснащено средствами освещения? — остается открытым.

Далеко до дембеля

Безымянный и безмолвный, аки Гордон Фримен, морской пехотинец прибывает на упомянутую марсианскую базу для несения службы. Стильная заставка плавно переходит в вид от первого лица — «ну вот мы и в «Хопре»».

Некоторое время ты слоняешься по прилетной зоне, любуясь объемными текстурами и пытаясь на глаз прикинуть, тянет ли твой комп все эти красоты. Doom 3, кстати, вовсе не так жаден до системных ресурсов, как грозились некоторые паникеры.

Далее тебе полагается зарегистри-


Кто здесь дверным звонком балуется?!

роваться и пройти в штаб. Немногочисленные местные обитатели одаряют тебя скупыми приветствиями в духе «Добро пожаловать в худшее место в чертовой вселенной!» или просто «Отвали!». Атмосфера нагнетается.

Вот ты получил задание — найти пропавшего ученого. Получи оружие, фонарь — и вперед. Как только ты найдешь этого парня, all hell breaks loose в буквальном смысле, и начинается веселье.

Убей электрика

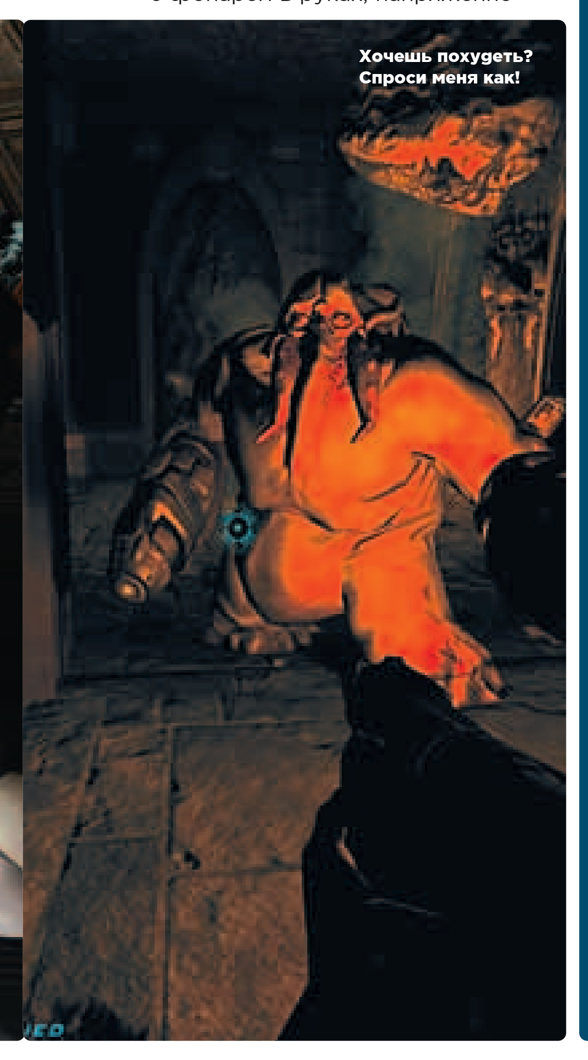
Doom 3, вообще, следовало бы назвать *Doom 2004*, *Doom Gold* или еще как-нибудь так. Ни сюжетно, ни логически он не является развитием *Doom II* — это, по сути, ремейк первого *Doom*. А больше всего похож, как ни странно, на *Quake 2*. Только гораздо, гораздо темнее.

Как ни выкручивай яркость на мо-

Главный вопрос — почему в XXII веке оружие не оснащено средствами освещения? — остается открытым

ниторе, в настройках видеокарты или в самой игре — лучше видно не станет. Черный просто превратится в серый. Г-н Хотьглаз Выколи — главное действующее лицо игры. При его непосредственном участии создается львиная доля саспенса.

Половину времени ты проведешь с фонарем в руках, напряженно



Хочешь похудеть? Спроси меня как!

Текст: Роман Тарасенко, Владимир Рыжков



ЯЩИК ПИВА

Смело спорь на него, прочитав это:

На самой популярной мультиплеерной карте в Doom 3 — The Edge 2, есть Berserk, взяв который, можно устроить настоящую мясорубку. Все знают, что попасть к нему можно через телепорт, а самые сообразительные воспользуются рокет-джампом (на карте аж две ракетницы). Это общеизвестные и... медленные приемы. Можешь поспорить, что ни разу за партию не отдашь Berserk оппонентам. Выиграешь ты вот так:

1 Подойди вплотную к платформе, на которой находится артефакт. Видишь, справа небольшой подъем из камней? Взбеги по нему, используя Ramp Jump.



2 В самом конце рывка — прыгни на платформу. Поздравляем, Berserk твой.



3 Помни, что артефакт появится на прежнем месте ровно через 3 минуты. Будь здесь вовремя, чтобы повторить трюк!

Кстати, шведские ученые считают, что если пить всего 0,5 литра пива в день, повысится сексуальная активность. Используй свой выигрыш мудро.



Doom 3 вовсе не так жаден до системных ресурсов, как грозились некоторые паникеры

шаря по стенам лучом света. Это такой специальный супермегафонарь, который требует эксклюзивного внимания игрока. Иными словами, ты можешь держать в руках либо фонарь, либо оружие. Что придает игре такой особый ритм: посветил — пострелял — посветил — пострелял. Выстрелы, увы, ничего практически не освещают.

Ума не надо

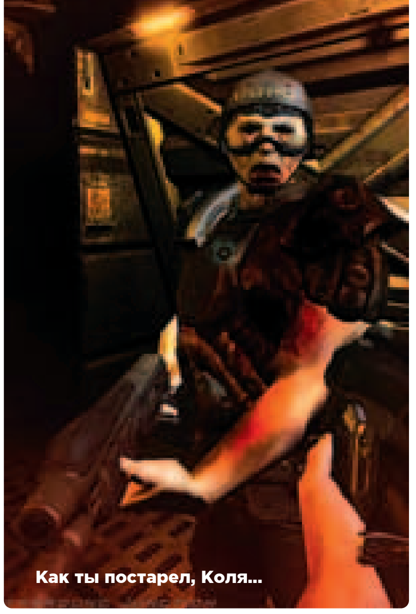
Вот ты только что всадил половину обоймы в первого зомби, оценил смачность этого процесса и теперь думаешь, что делать дальше. По радио слышны дикие вопли, пальба и, наконец, приказ командования отступать туда-то и туда-то. Вечеринка идет полным ходом.

Тебе предстоит долгое путешествие по темным индустриальным лабиринтам, яростные схватки с возникающими из ниоткуда монстрами и ленивое исследование сюжетных зарисовок. Ты, должно быть, удивишься, почему тут нель-





Только не бросай меня в терновый куст!



Как ты постарел, Коля...

зя выглядывать из-за угла, общаться с NPC и вовсю интерактивничать с окружающими предметами. Мы тоже удивились.

Так уж сложилось — это насквозь классический шутер образца середины 90-х. Стреляй да стрейфься — вот и вся забава. Но даем наш коллективный редакционный зуб: *Doom 3* — это самый красивый техногенный шутер в истории. И объем эстетического наслаждения однозначно затмевает идеологическую отсталость.

Кто здесь?!

Свет фонаря выхватывает из тьмы нагромождения проводов, труб, решеток, ящиков. Мерцают экраны мониторов, горят индикаторы... и чьи-то глаза во тьме. Валяются разрозненные части тел; потеки крови на стенах. Эхо твоих шагов смешивается со звуковым хаосом — шипят компрессоры, гудят механизмы, рычат чудовища. Ты останавливаешься, напряженно прислушиваясь — кто-то идет?

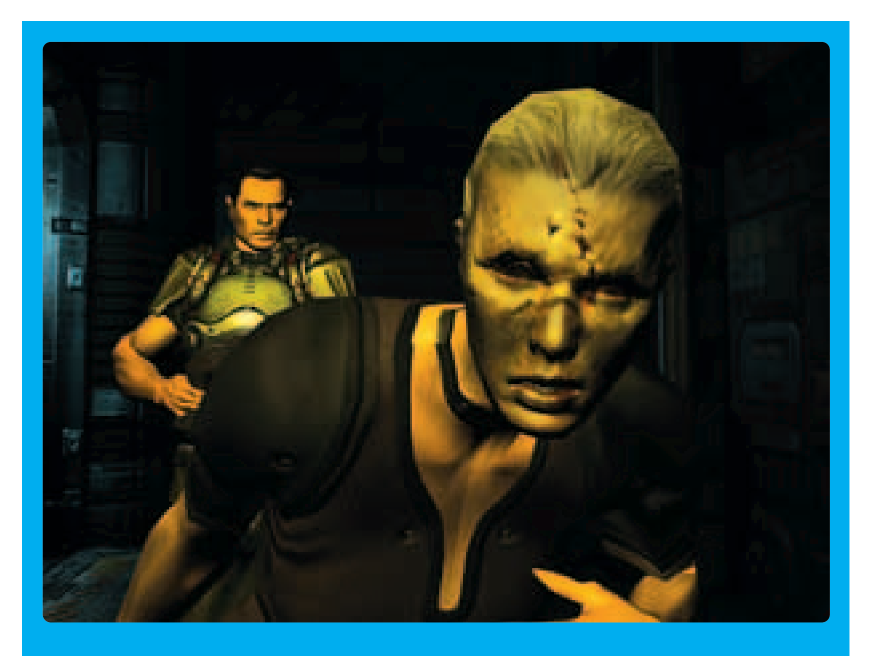
В игре практически нет музыки — да она и не нужна. Множество шумов, происхождение которых даже не всегда можешь установить, само по себе создает напряженную атмосферу. Если бы мы присуждали премию за лучший звук, она бы досталась творению id Software.

Хороший surround-звук не только усиливает эффект погружения, но и помогает определить, где же именно только что возник очередной имп. Понятие «за спиной» слишком расплывчато и прицеливанию не помогает.

В черном-черном бункере...

Doom 3 не сказать чтобы сильно страшная игра. Все, конечно, очень мрачно и не лишено «здоровой доли сатанизма» — есть на что полюбоваться. Но задачи вселить в тебя мистический ужас игра не ставит — и не выполняет. Это не horror в духе *Silent Hill*; ты испытаешь не страх, а лишь испуг. Потому что монстры всегда появляются неожиданно.

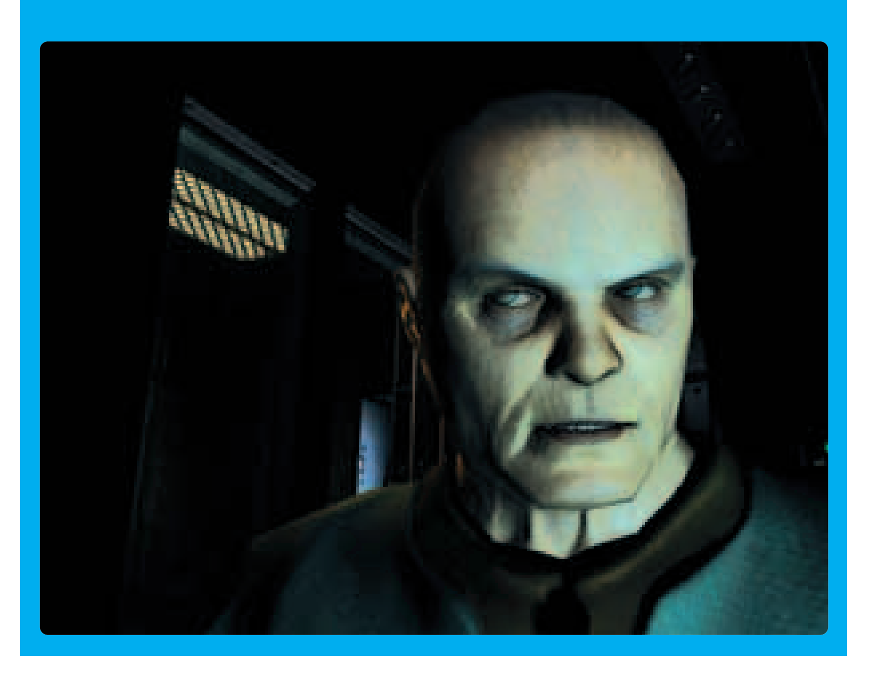
Основной прием очень прост — позаимствован из оригинала. Вот ты пересек невидимую черту — хоть ты и знаешь, что она там есть — и ловушка захлопнулась. Как чертики из табакерки, чертики из ада телепор-



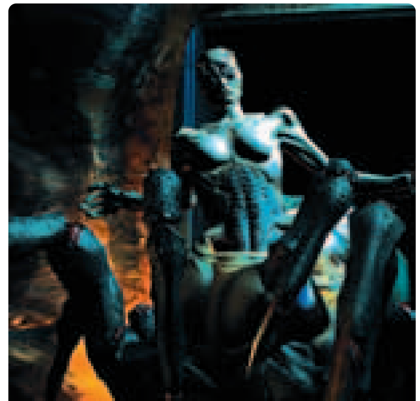
СКАЗКА НА НОЧЬ

Как ни странно, в Doom 3 есть развернутый сюжет — и даже очень неплохой. Он порционно раскидан по игре в виде текстов, аудиозаписей и видеороликов. Отчеты погибших сотрудников потихоньку проливают свет на предысторию текущих событий. Странные и зловещие аномалии, несчастные случаи, внутрикорпоративные интриги. Экспериментальные исследования вышли из-под контроля — это ты уже имел возможность наблюдать собственными глазами.

Увы, но непосредственно к игровому процессу все это драматическое разнообразие практически не имеет никакого отношения. Сюжетные зарисовки можно смело игнорировать — это никак не повлияет на прохождение. Реально нужны лишь комбинации для кодовых замков.




Кислотный диджей, хей! Давай-давай веселей!






Мы тоже ценим в людях открытость.

тируются спереди, сбоку, сзади… Ты мечешься по тесному коридору, отстреливаясь и уворачиваясь.

Схватки жаркие, но короткие. Большинству противников вполне хватает одного-двух выстрелов из дробовика — если как следует зарядить в упор. Только ближе к концу игры происходящее начинает напоминать мясорубку в духе старого *Doom*'а — но больше 6-8 монстров сразу ты все равно не встретишь. Лишь пауки ходят толпами — но и только.

Возмудел и похужал

Арсенал и бестиарий практически полностью повторяют ассортимент *Doom/Doom II*. Среди твоих старых знакомых встретится лишь несколько новых лиц. Их ты можешь поприветствовать новым легким автоматом — шестистволка не очень подходит как инструмент быстрого реагирования.

Визуально оружие выполнено не хуже, чем озвучено — матовая поверхность честно играет тенями и отражениями; экранчики со счетчиком патронов уютно светятся во тьме. Оружие не выглядит «пластмассовым», как это частенько случается в компьютерных играх. Даже краска местами облупилась — этот ствол явно побывал в бою.

Появление каждого нового монстра предваряется заставкой, но ее недостаточно, чтобы разглядеть красавца в деталях. Порой все не можешь налюбоваться, пляшешь вокруг него, пытаясь разглядеть, — но ребятам, видимо, претит такое внимание к их персонам. Можно, конечно, придраться, упрекнуть в некоторой угловатости. Но грация движений, красивая игра теней, внушительное рычание… Парни умеют эффектно себя подать.

Понастроили

Практически полное отсутствие открытых пространств не только создает гнетущее чувство на радость клаустрофобам — это влияет и на тактику боя. Отступая и отстреливаясь, ты практически всегда натыкаешься на какой-нибудь ящик или цепляешься за угол.

Монстры очень не прочь загнать тебя в угол. Если вплотную к тебе уже подошло хотя бы два противника — пиши пропало. К тому же



нашего морпеха так колбасит от каждого удара, что потерять ориентацию в пространстве — раз плюнуть.

Не раз и не два ты, чертыхаясь, будешь перегружаться, потому что встреча с одним жалким импом вдруг обошлась тебе в половину здоровья. Враги не блещут интеллектом — разве только бывшие товарищи, вооруженные огнестрельным оружием, демонстрируют какие-то зачатки тактического мышления. Но на стороне монстров — эффект неожиданности, и появиться они могут где угодно.

Тру-блэк-метал-арргх!

Не будь *Doom 3* так адски красив, он, конечно, вряд ли заслуживал бы внимания. Вполне заурядный коридорный шутер — качественный, но не более того. Не блещет оригинальностью и мультиплеер — deathmatch как deathmatch.

Но отказать себе в экскурсии по Самой Стильной Марсианской Базе? Не увидеть в действии труппу Самых Красивых Адских Выродков? Не бабахнуть из Самой Козырной BFG-9000? О чем же потом внукам рассказывать?

Можно упрекнуть Doom 3 в полной безыдейности. Заявить, что это просто демонстрация технологии, а не игра. Посетовать на пресный игровой процесс. Но лучше наплевать на все это дешевое позерство и, как встарь, вломить кибердемону промеж рогов из БэЭфГи и получить удовольствие.

Ян Масарский

Вердикт ★★★★★

Хрестоматийное мочилово в кромешной тьме — ничего нового. Но просто ДЬЯВОЛЬСКИ красиво

ИЗДАТЕЛЬ: **Electronic Arts** РАЗРАБОТЧИК: **Electronic Arts UK** ЖАНР: **Action/Arcade** ТРЕБОВАНИЯ: **Процессор 500MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)** MULTIPLAYER: **нет**

Не смей. Только не на паркет!

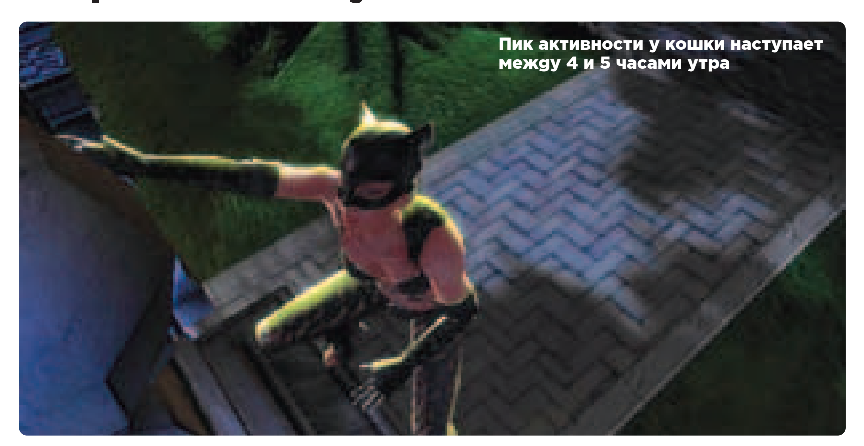
Catwoman

В мире животных: дизайнерша наизнанку

Наши современники горазды на интересные изобретения. Одно из таких — игра по фильму-блокбастеру. Посмотрел в кино знатный боевичок, пришел домой — хочется продолжения. Тут-то и придет на помощь одноименная игра, которую к этому времени наверняка уже подвезли в ближайший магазин.

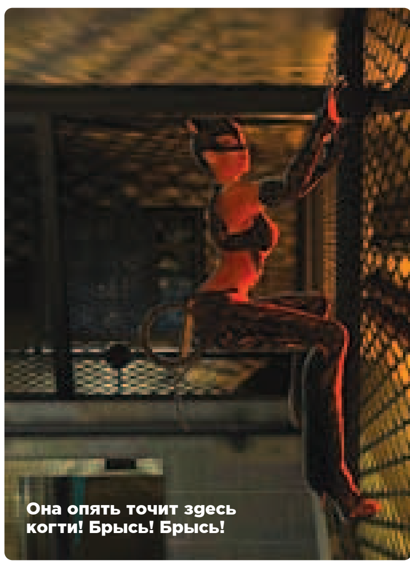
О жажде наживы

О сходстве женщин и кошек не говорил только ленивый. Талантливых и охочих до денег художников и сцена-



Пик активности у кошки наступает между 4 и 5 часами утра


Резкие, хлесткие движения хвостом — признак раздражения


Она опять точит здесь когти! Брысь! Брысь!

ристов из DC Comics оно вдохновило на серию комиксов Catwoman. Не менее талантливые и уж куда более алчные воротилы из Warner Bros. в этом году сделали подарок всем любителям кошатинки: комикс Catwoman был победоносно экранизирован. Холли Берри (Halle Berry) в роли тронувшейся умом и инстинктами дизайнерши Пейшенс Филипс (Patience Philips), миллионы долларов бюджета, и уж конечно — игра по мотивам. В Warner Bros. знают, как привлечь внимание к своим продуктам.

Психиатра в студию!

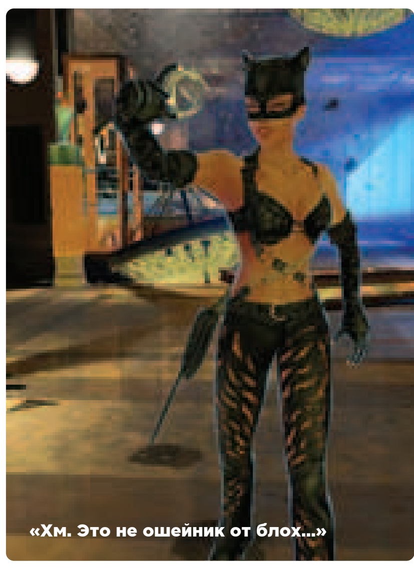
Сюжет комикса/игры/фильма заставляет прослезиться любого, кто работал в более-менее крупногабаритных офисах. Там всегда найдется тихая и забитая дамочка-невидимка — она затравлена начальством и крайне стеснительна. Такая вот несчастная тихоня работала на крупную парфюмерно-косметическую контору в должности штатного дизайнера. И однажды — надо же было такому случиться — превратилась в женщинокошку. Не сама по себе, конечно. Помогло стечение обстоятельств и тот факт, что в недрах компании велись некие исследования, вызывающие ассоциации с мечтами Адольфа нашего Гитлера о Юберменше.

Метаморфоза затронула как физическую, так и ментальную сторону Пейшенс. Она стала крайне ловка и сильна, научилась бегать по стенам, разжилась BDSM-прикидом и стильным кнутиком, а также мгновенно выставила напоказ все женские пороки, которые столь склонны осуждать мужчины.

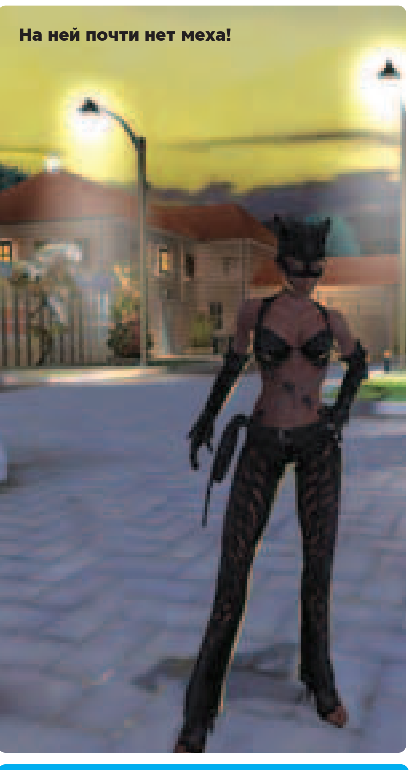
Ногой по голове

Если ты уже знаком с содержанием фильма, то не найдешь в игре ничего нового, зато тебе разрешат управлять кошко-Пейшенс на всем протяжении ее злоборческого пути. В ее арсенале — профессиональное лазанье по стенам, умопомрачительные прыжки, волшебное владение кнутом и куча других фокусов. Никаких сюжетных заторов, непоняток с головоломками и чересчур проворными бос-


Какая маленькая! Давай ее оставим?


«Хм. Это не ошейник от блох...»


Известны случаи, когда кошки защищали своих хозяев, нападая на квартирных грабителей


На ней почти нет меха!

сами. Залог успеха в каждой игровой сцене — вести себя максимально органично. Так, как вела бы себя героиня фильма. Зачем по-скучному вырубать бандита ударом в голову, когда можно отправить его в полет из окна эффектным ударом? Помни: удел каждого человеческого тела, пусть пока еще живого и здорового, — превратиться в кусок красивого спецэффекта. Мысли масштабно. Мысли в стиле комиксового экшна.

Суровость жизни

Восторг от сходства действа дигитальной *Catwoman* с фильмом смазывают фокусы камеры, которую учили быть кинематографичной. Мы в уголок, чтобы там пробить с ноги очередному супостату, камера — в другой, чтобы было красивее. Между ней и нами — непреодолимое препятствие. Шкаф; большой, хороший шкаф красного дерева. Но — непрозрачный. Ты понял, о чем я...

Зато выглядит все это отменно. Приятная глазу картинка игровых эпизодов сменяется стильными видеовставками на движке игры. Конечно, никто не был бы против фрагментов фильма. Зато видео соответствует происходящему в игре на все сто.

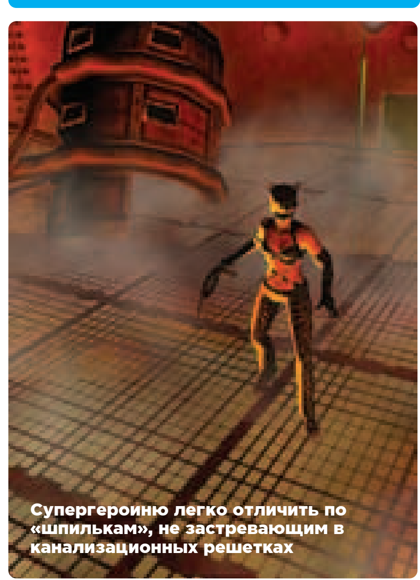
Удовольствия от игры не может испортить ничто. Главное — не ждать от *Catwoman* чего-то грандиозного, и тогда тебе непременно удастся достичь с ней взаимности.

Зиновий Рапопорт

О ВКУСАХ — СПОРЯТ

Многие фанаты *Catwoman* полагают, что в фильме (а значит, и в игре) ее одежда выглядит абсолютно по-дурацки. В то же время считается, что в культовой ленте «Бэтмен возвращается» (Batman Returns) женщина-кошка выглядит безупречно.




Супергероиню легко отличить по «шпилькам», не застревающим в канализационных решетках

ИЗДАТЕЛЬ: **The Adventure Company** РАЗРАБОТЧИК: **Lexis-Numerique** ЖАНР: **Adventure/Quest** РЕЙТИНГ ESRB: **M**
ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 333, 128MB RAM, 665MB свободного места на диске, Интернет-соединение** MULTIPLAYER: **нет**

Missing

Это тебе не тапочки под кроватью искать

Если бы жизни Джека Лорски и Карен Гижман находились в наших руках, мы бы не задумываясь похоронили их сразу. Это заявление никоим образом не касается качества *Missing*. Сама игра прекрасна и денег, отданных за нее, стоит. Наши мрачные намерения продиктованы, скорее, общими ощущениями, возникающими во время прохождения этого напряженного психологического триллера. Больше всего игра напоминает небезызвестную *Majestic* от EA Games, наполненную странным сплавом *«Семи»* и *«Кода ДаВинчи»*.

Сетевая путаница

История незамысловата: кто-то похищает Джека и Карен, а через несколько недель в офисе SKL Network появляется странный компакт-диск. Мистическим образом он попадает в CD-привод твоего компьютера. Фактически компакт — это ключ к местонахождению героев. Чтобы отыскать их, тебе также потребуются e-mail-клиент, подключение к Интернету и… мозг. Будь готов к тому, что последний будет подвергнут серьезнейшим испытаниям в ходе попыток докопаться до истины.

Тебе предстоит тесное знакомство с маньяком, тронувшимся на почве оккультизма. Как следствие, придется играть по его правилам, что в данном случае выльется в цепочку замысловатых тестов, успешное прохождение которых будет вести к новым загадкам. Загадки делятся на три категории: логические, исследовательские и координационные. Некоторые из них будут решаться исключительно методом проб и ошибок. Что же до исследований, они занимают гигантскую часть игрового процесса *Missing* и станут для тебя, пожалуй, главным



Если ты до сих пор уверен, что домашнее видео — это нечто смешное и безобидное, игра быстро избавит тебя от подобных заблуждений

испытанием. Особенно это коснется навыков в работе с Google'ом и другими поисковыми системами. Суть в том, чтобы отсеять весь информационный мусор, которым заполнен Интернет, по ходу извлекая крупицы бесценной информации. Игровой CD подкинет несколько подсказок, но действовать дальше ты будешь самостоятельно. Тебе придется блуждать по сайтам, как реальным, так и вымышленным, специально созданным и размещенным в сети разработчиками. Одни ответы будут лежать на поверхности, другие заставят тебя серьезно напрячься (скажем, в поисках имени некоего персонажа). Постепенно онлайновые изыскания фрагмент за фрагментом начнут складываться в загадочную и пугающую картину, заставляя почувствовать, что ты принимаешь непосредственное участие в происходящем.

Еще одна приятная вещь — неожиданно стильные видеовставки. Даже при выключенном звуке ролики способны нагнать страху на неподготовленного игрока



Готовимся к серьезным поискам в сети. ОЧЕНЬ серьезным

Разумеется, не обойдется без откровенных сюжетных затыков, но игра довольно оперативно отслеживает твой прогресс, соответствующим образом реагируя. Помощь заключается в регулярно поступающих на твой e-mail туманных намеках и ценных подсказках. Само по себе такое решение извечной проблемы всех квестов нам показалось просто великолепным, но, к сожалению, тестовый ящик на Hotmail этих восторгов не разделил. Все игровые сообщения были незамедлительно классифицированы сервером как спам и занесены в характерную папку. Надо полагать, схожее отношение к игровым посланиям будет наблюдаться и со стороны прочих почтовых служб. Так что не удивляйся, если параллельно с решениями ужасных загадок *Missing* тебе придется узнать немало нового о дешевой Виагре, бесплатных рассылках и способах увеличения половых, пардон, органов. Искусство, как говорится, требует жертв.



Каждая головоломка начинается с подсказки от загадочного «Феникса». Каждое успешное решение приоткрывает завесу тайны

Сокрушительный успех

Мини-игры на координацию движений варьируются от реально смешных до конкретно занудных клавиатурных убийц (помимо поисков истины где-то рядом нам пришлось добрых полчаса искать вылетевшую клавишу F12 *(Прим. Ред.)*. Однако в контексте общего геймплея подобные забавы изрядно расслабляют «разум возмущенный». Еще одна приятная вещь — неожиданно стильные видеовставки. Решил загадку-другую — получи захватывающее видео. Даже при выключенном звуке ролики способны нагнать страху на неподготовленного игрока. Что же до музыки и звукового оформления, они вообще вне конкуренции.

Внимание — спойлеры!

После пары-тройки головоломок, некоторого прояснения общей картины происходящего и нескольких замысловатых витков сюжета к игре быстро привыкаешь, и то, что казалось совершенно невероятным, постепенно перетекает в просто хороший геймплей. Вместе с тем напряжение никуда не уходит, а плавно растет по мере приближения к финалу, когда возникает необходимость дождаться очередной пачки почтовых сообщений. И тут выясняется удивительная штука: фактически весь финал прописан в полученной почте. Хорошо это или плохо — судить тебе, но, по крайней мере, в результате такого решения у разработчиков появилась неплохая возможность впоследствии доработать игру, превратив ее в сиквелл, а там — кто знает… Могут ли головоломки так плотно держать внимание? Вполне. И *Missing* определенно доказывает это утверждение.

Даррен Глэдстоун

Вердикт 

Единственное, что действительно пропало в *Missing* — это финал

ИЗДАТЕЛЬ: **Vivendi Universal** РАЗРАБОТЧИК: **Konami** ЖАНР: **Футбольная Аркада/Экшн** РЕЙТИНГ ESRB: **E** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 800, 128MB RAM, 64MB видеокарта, 640MB свободного места**, РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1.4GHz, 256MB RAM, 128MB videocard, 1.2GB свободного места на диске** MULTIPLAYER: **Hotseat (2-4 игроков)**

World Soccer: Winning Eleven 7 International

Наконец-то! Настоящий футбол для PC

Пока консольные игроки наслаждаются всеми прелестями разнообразия футбольных симуляторов от Konami, владельцы персоналок кусают локти. Так уж исторически сложилось, что им уготована неповторимая в своем однообразии необъятная серия FIFA, лицензированная вездесущей EA. Альтернатив для футбольных PC-маньяков не предусмотрено. Футбольные менеджеры не в счет — это уже нечто совсем другое, да и вообще — удовольствие, мягко говоря, для избранных. Так было. Но с выходом *Winning Eleven 7* для PC компьютерные игроки получили долгожданный аркадный соккер с клавиатурно-геймпадным управлением.



Вот так должна выглядеть настоящая игра

Возможно, для рядовых любителей это не столь актуально, но Konami предлагает куда более реалистичный футбол, чем серия *FIFA*, которая, между нами говоря, смахивает на винегрет из хоккея и баскетбола на траве. Здесь же и скорость игроков чуть помедленнее, и полет мяча реалистичнее. Хорошо отыгранный матч в *Winning Eleven 7* оставляет после себя ощущение просмотра настоящей телетрансляции, за той лишь разницей, что в данном случае исход битвы целиком зависит от тебя. И это хорошо.

Сложности если и возникнут, то технические. Игра напрямую портирована с консолей, так что о мышке лучше забыть сразу. Но и владельцам геймпадов придется немного повозиться с настройкой своих агрегатов. После подключения редакционного USB`шного геймпада от Logitech нас ждал неприятный сюрприз — ни одна из кнопок толком не работала. Явление распространенное. К счастью, конфигурационная утилита расставила все по местам.

После того как ты разберешься с настройкой геймпада, тебя ждет приятное открытие: геймплей *Winning Eleven* куда мощнее и серьезнее, чем в серии *FIFA*. Большое количество тактических режимов позволяет полностью контролировать как всю команду, так и взаимодействие отдельных игроков друг с другом. Если добавить сюда более адекватное по сравнению с *FIFA* управление построениями и заменами футболистов, то получается действительно полноценный футбольный симулятор. Когда же ты свыкнешься с мыслью, что воссоздать настоящий футбольный матч на PC вполне реально, тебя окончательно добьют неописуемой красоты графика (футболисты и стадион полностью отрендерены — никаких статичных задников), впечатляющая анимация и великолепные комментаторы.

Единственный минус *Winning Eleven 7* — невозможность сыграть за реально существующие команды футбольных лиг мира. Fox Sports World усердно рекламирует на последних страницах мануала свою лигу English Premier, но на деле это явная фикция. Фактически, в настройках игры в режиме



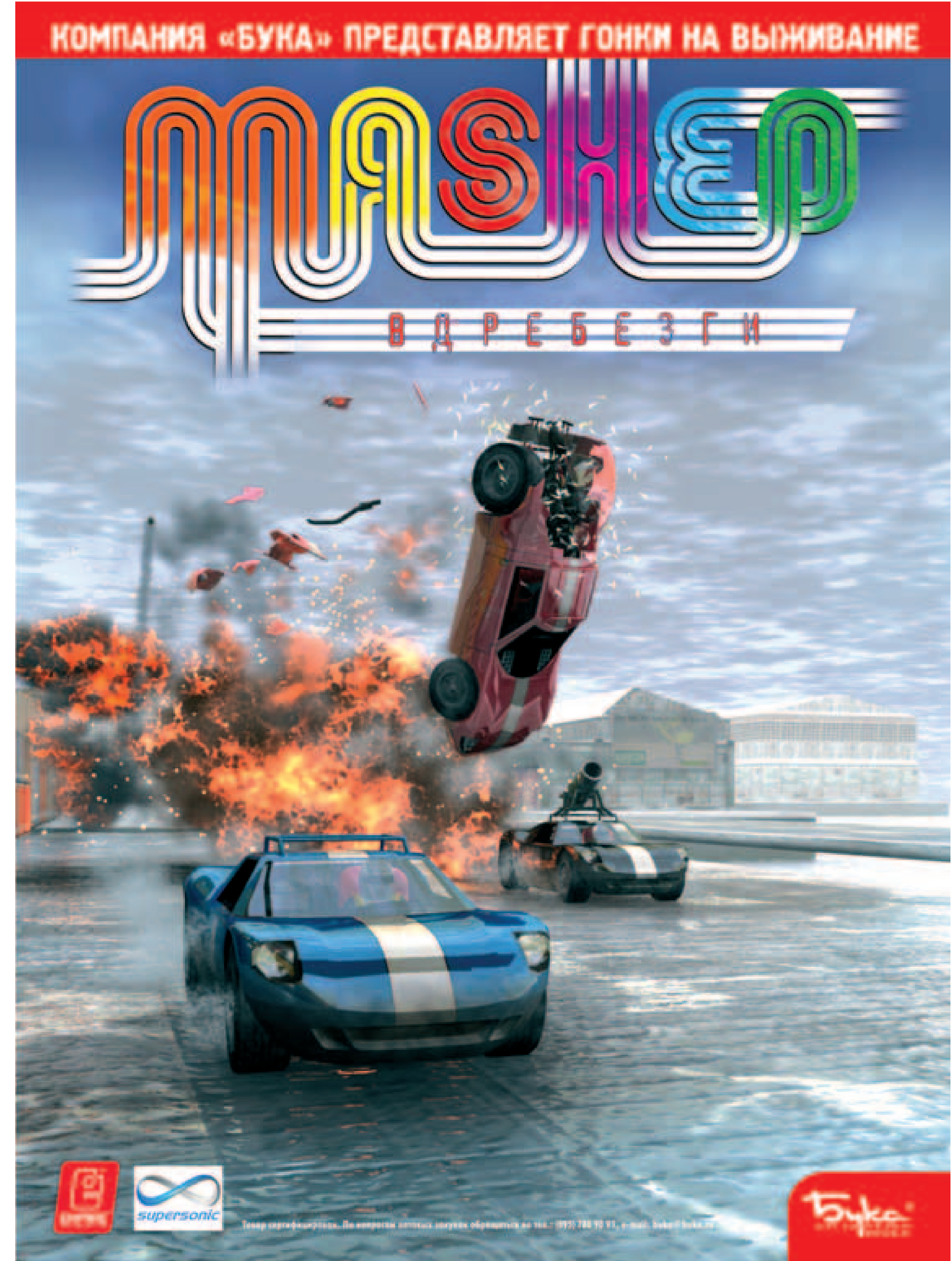
К национальным командам отнеслись с подобающим уважением

карьеры все это сводится к жалким четырем лигам второго дивизиона. К счастью, вместе с игрой поставляется редактор. Вот здесь-то и ощущается во всей полноте все превосходство персонального компьютера над консолью. На фан-сайтах полно файлов для скачивания с уже готовыми командами и лигами. Таким образом, невзирая на явные проблемы с лицензированием, *Winning Eleven 7* можно по праву считать одним из лучших представителей футбольных симуляторов на PC.

Брюс Герик

Вердикт 

Серьезная штука


КОМПАНИЯ «БУКА» ПРЕДСТАВЛЯЕТ ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ
mashed
ВДРЕБЕЗГИ
supersonic
Бука

ИЗДАТЕЛЬ: **Новый Диск/Enlight** РАЗРАБОТЧИК: **Nadeo** ЖАНР: **Симулятор парусника** РЕЙТИНГ ESRB: **E** ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 450, 64MB RAM, 550MB свободного места на диске** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium 4 1GHz, 128MB RAM** MULTIPLAYER: **Internet, LAN (2-8 игроков)**

Virtual Skipper 3

Неопровержимое доказательство того, что Virtual Skipper 1 и 2 действительно существовали!

Забыл про пиво — терпи косые взгляды команды

После засилья парусных симуляторов, имевшего место пару лет назад (брось, неужели не помнишь?), и бесконечного нытья фанатов («Реализм? Когда Тримаран меняет галс на 34 секунды быстрее, чем тот, на котором я рассекал у Сиднея еще в 19...»), стало казаться, что тот жанр пал смертью глупых окончательно. Еще одна жертва современной игровой индустрии и собственных фэнов.

Не тут-то было. Дорогу *Virtual Skipper 3*, лучшему на сегодняшний день симулятору парусников для PC! Настоящие капитаны обнаружат широчайший ассортимент судов (America.s Cup Class, Melges 24, Offshore Racer, и Open 60 Trimaran) в сочетании с предельно детализированными погодными условиями и безупречной физикой. Тренировочные рейсы окажутся по плечу даже самым отъявленным сухопутным крысам. В игре предусмотрена интерактивная помощь, которая ненавязчиво подскажет, как увеличить скорость яхты и чем, к примеру, грозит парусам та или иная погода. И так — вплоть до тонкостей различных спортивных тактик. Заплывы проходят во всемирно известных среди яхтсменов местах, а если набор локаций покажется тебе недостаточным, можешь настроить рейс самостоятельно. Благодаря этому *Virtual Skipper 3* действительно можно назвать Святым Граалем парусных симуляторов, который так долго искали фанаты жанра. Причем, повторимся, он подойдет и для хардкорных игроков, и для тех, кто впервые пробует свои силы в этом жанре.

Джефф Лэки

Вердикт 

Поклонники парусников останутся довольны. Да и прочим «симуляторщикам», ищущим новых впечатлений, стоит обратить внимание на эту игру


SAMSUNG








Сладко и гадко

Как выжить и преуспеть в MMORPG

Стань блондинкой

Теория: Напев неокрепшими голосами, что трудно быть девочкой, если ты мальчик, *«Тату»* тебя обманули. В MMORPG быть девочкой не трудно, а весело и полезно для кошелька. Выбирая пол персонажа, непременно стань самкой — девушкой с фаллическим посохом, эльфийкой с гибкими запястьями или женщиной-гномом с волнительными выпуклостями под броней. Прикинься наивной и беззащитной, и люди к тебе потянутся. Одни — чтобы отыгрывать роль. Другие — в прыщавой надежде познакомиться за пределами игры. Так или иначе эффект это окажет магический. Стоит капризно нахмуриться, и на помощь кинутся кавалеры. Они убьют монстра, подкинут монетку и подробно объяснят, как дойти до бутика с оружием. А когда наступит момент, подставят спину под нож.

Практика: запомни следующие фразы: «Ах, как прекрасен этот мир!» (подпрыгивая от восторга, вопить с вершины холма), «Ого! Какие мускулы!» (шептать в режиме private при встрече с потенциальным спонсором) и «Ну, я так не играю...» (произносить с надутыми губками каждые 10 минут).

Подлизывайся к администрации

Теория: подобно архитектору Матрицы, создатели MMORPG одиноки. Придуманный ими мир прекрасно обходится и без них. Поэтому они вмешиваются в игру, подсуживают лояльным игрокам и стирают аккаунты нелояльных. Воспользуйся этим и стань лучшим другом администрации. Жизнь становится проще, когда тебе симпатизирует Бог.

Практика: сочини жалобу на приятеля, который удивлялся («Как? Из России?!») твоему месту жительства. Начни свою кляузу словами: «Уважаемые администраторы! Будучи не в силах терпеть расовую дискриминацию...».

Будь жмотом

Теория: они подбегают, заискивают и мешаются под ногами. Они засоряют окно чата и назойливо дергают за рукав. Они просят помочь или дать им денег на лечение. Иногда они весьма убедительны. Но ты не поддавайся: Любое достижение в MMORPG — это вопрос времени. Помогая им сэкономить время, ты впустую тратишь свое.

Практика: столкнувшись с очередным попрошайкой, вежливо и спокойно скажи: «Я тебе ухо отгрызу».

Не будь жмотом

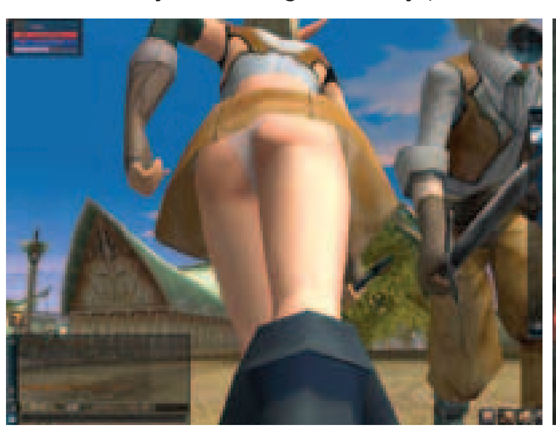
Теория: не откладывай на завтра то, что можешь купить сейчас. Не чахни над златом: оно все равно виртуальное! Лучше вооружиться палашом сегодня, чем Эскалибуром — через неделю. Ведь с кинжалом эту неделю, думается, можно и не прожить.

Практика: отправившись на шопинг, не рассматривай титановую броню, подходящую только для старших уровней. Будь проще. Выбери стальную кольчужку, которую твой персонаж примерит здесь и сейчас.

Шарь по карманам

Теория: правила игры позволяют осматривать лут монстра, убитого не тобой? Вычеркни слово «этика» из своего лексикона! Игра — это борьба. Кто смел и успел — тот и съел.

В российской MMORPG «Сфера» автору этих строк довелось наблюдать следующую картину. Пока один богатырь охаживал палицей рослую и опасную нежить, вокруг в расслабленных позах сидело пять или шесть наблюдателей. Парни не просто болели «за наших». Они ждали развязки, чтобы в последний момент выхватить выпавший из монстра мешок и семимильными шагами скрыться в синеватом тумане.











Практика: в некоторых онлайновых играх (например, в «Точке отсчета») судьбу приза решает скорость: кто первым перетащит лут в инвентори, тот его и получает. Поэтому немедля озаботься поисками экшна Crimsonland. Он не только разовьет твою реакцию, но и научит тебя иным важным вещам: например, без сантиментов относиться к жизни в любом ее проявлении.

Не бойся бояться

Теория: отправляясь на охоту за могучим и особо смертоносным монстром, держись в хвосте партии. Не лезь попусту на рожон. Вмешайся в бой на излете, добив монстра стратежным ударом в пах — или не вмешивайся вовсе, если титан оказался сильнее. Чтобы не вызывать у подельников подозрений, по дороге насвистывай песенки и всячески подбадривай тех, кто находится в авангарде: им еще умирать.

Практика: выйди на людное место и крикни: «Собирается большая экспедиция за экспой!». Ты видишь, как волнуется мясо? Они поверили, Господи!

Консолидируйся

Теория: один в поле не воин, а значит, надо вступать в клан. При выборе группировки подыскивай самую крепкую, чтобы ее брэнд все уважали и при одном только виде бойцов уступали дорогу, и сами снимали с себя артефакты и ценности. Вообще, банда — великое дело: камрады всегда поддержат монетой, помогут в схватке и начистят морду обидчику. За причастность к этакой семье придется вносить клановые сборы. Но будут и приятные бонусы: клановое оружие, клановые войны. И клановые попойки — что, может быть, даже важнее.

Практика: изучи официальный форум на предмет наиболее компетентных геймеров. Скорее всего, лучшие давно скооперировались и основали крепкий клан. Осталась самая малость: как-то к нему прибиться.

Клади на отыгрыш

Теория: однажды ОНИ придут и отрежут тебе уши. И ты останешься на земле — без меча, без сандалий, обесчещенный и, всего хуже, без гроша за душой. Конечно, ты возродишься. Но голый, босой и беззащитный персонаж даже 100-го уровня все равно остается голым, босым и беззащитным. У тебя должна быть кубышка — чтобы вернуться и отомстить.

Практика: перечисли игровую наличность на личный банковский счет. А эту 1000 кредитов ты, дурень, припас на папиросы? Отставить! На том свете накуришься! Все в банк!

Бей маленьких (чтобы большие боялись)

Теория: он юн, мал ростом, неопытен и даже не может дать сдачи? Ну, что же.... Ему не повезло. Если у ньюба есть то, что нужно тебе, не теряйся и бей первым. В худшем случае ньюб убежит и наябедничает, а окружающие вежливо посмеются. В лучшем случае, ньюб умрет без страданий и не сможет ничего рассказать. В любом случае, не думай о будущем. Твоя карма в безопасности. Ведь это же просто игра.

Практика: вотрись в доверие к ньюбу и предложи ему экскурсию по игре — до самой мрачной и глухой пустоши, какую только ты можешь припомнить.

Никому не рассказывай об этих советах

Теория: узнав, сколько геймеров блюдут честь и достоинство, ты будешь приятно удивлен. Они не правдорубы. Они — глупцы. Ведь они просто не задумывались об альтернативах.

Практика: встретив наивную блондинку, чьи руки по локоть измазаны в крови христианских младенцев, улыбнись и уступи ей дорогу. Вы с ней одной крови. Она тоже читает *CGW*.

Андрей Трумен



Том против Брюса

Двое начинают, выигрывает один



РАЗРАБОТЧИК: **NovaLogic** ЖАНР: **Командный шутер**

Joint Operations: Typhoon Rising

Том против Брюса, против Эрика, против ООН

Игра: *Joint Operations: Typhoon Rising.* Место действия: уровень Kubong Island Bridge на сервере, где помимо нас было еще порядка 60 человек. Лимит времени: 30 минут. Игроки: Том (закаленный ветеран) и Брюс (установил игру 5 минут назад).

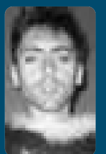
Том: Чтобы доукомплектовать наш взвод, я пригласил матерого FPS-ника Эрика Ульпо. Его главная задача — следить, чтобы Брюса не убили, пока я буду пытаться выиграть партию.

Брюс: Какой же все-таки Том Чик тщеславный подлец! Его уже не удовлетворяет слава знаменитого игрового журналиста, его не удовлетворяет осознание того, что он в тысячу раз лучше меня играет в бездумные шутеры, доводящие людей до умопомрачения и заставляющие их убивать друг друга в реальной жизни. Нет, ему этого мало! Он приглашает эксперта по экшнам от первого лица Эрика Ульпо, чтобы тот играл роль объективного, беспристрастного наблюдателя и в этом качестве пел дифирамбы непревзойденному мастерству Тома. Как и все эксгибиционисты, Том получает удовольствие не от самого процесса, а от того, что за ним кто-то наблюдает. В общем, Эрика пригласили, чтобы тот восторгался, как Том раз

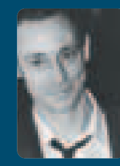


Брюс, гордо стоящий во весь рост. Снимок сделан из лежачего положения

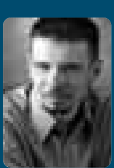
> **Как и все эксгибиционисты, Том получает удовольствие не от самого процесса, а от того, что за ним кто-то наблюдает**



Эрик Уольпо
Наш звездный гость!
В прошлом месяце:
Эрик валялся пьяный под забором. В следующем месяце он будет заниматься тем же самым.



Том Чик
В прошлом месяце:
Том проиграл партию в *Warlords Battlecry III* из-за женщины. Говорят, хорошенькая...



Брюс Герик
В прошлом месяце:
Брюс в первый раз в жизни победил Тома в фэнтези-RTS.



Идет бой за мост



Том за рулем

за разом делает Double Kill с помощью световых гранат. А я тем временем буду пытаться понять, как открывается дверь этого чертова джипа.

Эрик: С первой проблемой я столкнулся еще до начала игры - Том и Брюс заявили, что мне непременно нужен микрофон для голосовой связи. Эти две кумушки-подружки не могут прожить и пяти минут, не пообщавшись друг с другом. В принципе, я не имею ничего против того, чтобы играть с микрофоном — я с удовольствием попрактиковался бы в использовании боевых кодов, в то время как неразлучная парочка сплетничает и обменивается детсадовскими колкостями. Проблема заключается в том, что у меня нет микрофона... Впрочем, голь на выдумку хитра. Я взял свои наушники, воткнул их в гнездо для микрофона и пару раз ругнулся в один из динамиков. Первый раз в моей многострадальной жизни законы физики сработали не против меня, а за — *ЭТА ШТУКА ДЕЙСТВОВАЛА!* Какая прелесть! Оказывается, микрофон и наушники — суть одно и то же. Я тут же примотал липкой лентой один из наушников к своей верхней губе и приготовился играть.

Большие гонки Тома Чика

Том: Используя голосовую связь, я отдаю команду всем участникам запрыгивать в готовый к взлету вертолет Puma. Герик, разумеется, изо всех сил тормозит и демонстрирует полную неспособность к осмысленной деятельности.

Брюс: Запрыгнуть в вертолет в шутере от NovaLogic — это все равно, что, играя в фэнтези-RPG, в разгар сражения оказаться вынужденным подбирать староанглийский аналог для термина «Healing Potion», чтобы получить возможность выпить заветное зелье. В *Joint Operations: Typhoon Rising* ты не садишься в вертолет и не входишь в него — ты его «приаттачиваешь». Как же я ненавижу весь этот военный жаргон! Перед началом игры я убил 15 минут на изучение мануала, прочел даже те страницы, где рассказывалось о сюжете, пытаясь понять, как же все-таки нужно садиться в грузовик. Без толку. Туториал тоже не сильно помогает — там тебе просто приказывают: «Залезай!» — как будто ты воевал во Вьетнаме и можешь проделать это даже спросонья и с закрытыми глазами.

Том: Я только сейчас заметил, что нашего пилота зовут new65532. Он вот-вот врежется вместе с нами в склон горы.

Брюс: Поскольку грохот разрывов и плоские подростковые шутки, постоянно отпускаемые игроками в шутеры, меня крайне раздражают и нервируют, я полностью отключил игровой звук и в течение всей нашей партии слушал музыку в стиле транс. Получилось очень стильно — не хуже чем *«Полет валькирий»* в *«Апокалипсисе»* — правда, вместо того, чтобы убивать людей, меня почему-то тянуло танцевать. Заслушавшись, даже не понял, почему мы вдруг взорвались. Следуя элементарной логике, я предположил, что, скорее всего, это произошло из-за какой-то очередной моей оплошности, и на всякий случай извинился в микрофон перед своими товарищами.

Эрик: После гибели я получил возможность взять Medic Kit — сдается мне, лечение Тома с Брюсом будет более выгодным делом, чем стрельба в солдат ООН, которые с минуты на минуту начнут убивать моих напарников.

Том: К моменту, как мы отреспавнились на базе, все вертолеты уже улетели. Я сел в ближайший джип и велел Уольпо и Герику тоже запрыгивать в него. Мы помчались к точке Bravo. Остров Kubong, на самом деле, состоит из двух отдельных кусков суши: наш повстанческий остров с точками Charlie и Delta находится на северо-востоке, а контролируемый Объединенными Силами остров с точками Alpha и Bravo расположен на юго-западе. Острова соединяются 100-метровым мостом, на обоих концах которого имеется по деревушке. К тому моменту, как мы добрались до моста, вражеская команда его уже пересекла и окопалась в деревне на нашем берегу, лишив нас возможности переправиться на ту сторону. Мы выбрались из джипа и рванули в джунгли, чтобы обрушить оттуда на врагов шквал огня и попытаться выкурить их с занятых позиций.



Я уже почти нажал на курок, когда сообразил, что это один из наших

Эрик: Недавно в журнале *Weekly World News* была опубликована забавная статья под названием «Как ученые оживляли самую тупую часть мозга Эйнштейна». Почему я о ней вдруг вспомнил? Нечто похожее я испытал, когда оживлял Брюса: стоило мне воскресить его, как он тут же вскакивал во весь рост и вновь падал, сраженный очередной вражеской пулей. Я, конечно, понимаю, что было бы наивно ожидать от Брюса умения мастерски водить багги, которыми пользуются повстанцы, — но (как мне казалось) для того, чтобы спокойно лежать на животе, не вскакивая, как идиот, вроде бы не требуется ни особого ума, ни таланта. Увы, как оказалось — требуется. Брюсу следовало бы поучиться уму-разуму у новорожденных младенцев — ведь они лежат как миленькие и даже не пытаются вставать. Впрочем, нет худа без добра — оживляя Брюса, я заработал уйму очков, и мой личный счет здорово вырос. С другой стороны, то, что Брюса постоянно убивают, отнюдь не способствует успеху нашей сепаратистской команды в борьбе против мирового империализма.

Том: Уольпо раз за разом нас воскрешает, но толку от этого мало — мы топчемся на одном месте. Другие игроки, воюющие на нашей стороне, тоже застряли у этого проклятого моста. Поэтому, когда меня в очередной раз убили, я отреспаунился на базе, сел за штурвал вертолета Puma, посадил его на берегу и велел Уольпо и Герику забираться внутрь. Они заняли места стрелков, а я начал летать кругами вокруг точки Bravo. Вначале солдаты Международной Коалиции несли серьезные потери, но затем они сообразили, что к чему, и шарахнули по нам «Стингерами». Пара ракет — и объятый пламенем вертолет с нашими трупами рухнул на джунгли.

Эрик: Эту игру следовало бы назвать не *Joint Operations: Typhoon Rising*, а *Joint Operations: Прогулки на Вертолете,* поскольку именно этим мы занимаемся вот уже минут десять. Том каждый раз требует, чтобы ему доверили управление, летит в сторону врагов, получает раке-

Моя первоочередная задача — заставить Тома заткнуться (боевой код Zeta)

ту в лоб, падает… После чего начинается игра *Joint Operations: Ожидание, Пока Том Найдет Новый Вертолет.* Бездумно стреляя в открытое окно, я неожиданно заметил, что только что убил прятавшегося на земле врага — причем убил его *ВЫСТРЕЛОМ В ГОЛОВУ!* Воспользовавшись общим каналом чата, я послал этому кемперу оскорбительное сообщение, которое не стану здесь цитировать по соображениям приличия.

Том: Пора пересаживаться на тяжелую технику. Мой выбор — БТР с орудийной башней на крыше. На каждой стороне моста, соединяющего две части острова Kubong, имеется по APC, но какой-то идиот каждый раз топит нашу машину в море вместо того, чтобы использовать ее в бою. К счастью, мне наконец-то удалось захватить БТР после очередного респауна. Уольпо занял место башенного стрелка, а Герика мы усадили в самом дальнем углу, где он будет со всех сторон прикрыт броней. Рассевшись, мы покатили прямиком к мосту, и Эрик обрушил на врагов шквал огня.

Брюс: Бедный Том! Чтобы отыграться за все неудачи и унижения, перенесенные в школьном возрасте, когда девочки отказывались общаться с ним из-за того, что любой разговор он начинал с описания своего *D&D*-героя, этот тип засунул меня в самый дальний угол виртуального советского бронетранспортера и приказал ни под каким видом не покидать это мрачное место. OK, Чик, я тебе это припомню…

Том: Похоже, нам удалось-таки зачистить деревню. Два джипа Повстанцев въехали на мост, и мы осторожно следуем за ними. Если мы сумеем вывести БТР на удобную позицию для обстрела точки Bravo, это может стать началом массированного наступления всей нашей команды.

Брюс: Несмотря на то, что через мои руки проходят все выходящие в США медицинские журналы, и я не пропускаю в них ни одной статьи, посвященной массовому психозу и методам его лечения, я так и не смог врубиться в правила этой игры, которую следовало бы назвать «Гей-свадьба со стрельбой на пляже». В углу карты я вижу какие-то загадочные символы, и Том говорит, что они показывают количество нападающих и защитников на каждой базе. Но за все время игры я не встретил ни одного человека, который что-либо *ЗАЩИЩАЛ*. Все только атаковали друг друга. Я спросил Тома: «А здесь вообще кто-нибудь что-нибудь защищает?» «Нет, — ответил Том, — потому что они все поголовно идиоты».

Эрик: Поразительно! Пока что ни один из двух сопровождающих нас джипов *НИ РАЗУ* не врезался в наш БТР — а ведь до сих пор, стоило Тому сесть за руль, как со всей Индонезии съезжались машины, во что бы то ни стало желающие его протаранить. Упс! Не успел я возблагодарить судьбу, как оба джипа взорвались. Я думал, после этого Том начнет петлять и закладывать виражи, но нет — он мчится по мосту прямиком к деревне, расположенной на другом берегу, где, судя по всему, засели враги, подорвавшие наши джипы. Грохот пуль, барабанящих по броне БТРа, становится все более оглушительным, мы вихрем проносимся через деревушку и въезжаем в узкую аллею. «Том! — во все горло ору я. — По нам стреляют не враги! Выстрелы звучат ВНУТРИ нашей машины!». Том приказывает Брюсу немедлен-



Через пару секунд мы врежемся в гору



Я организовал превосходную оборону. Правда, никто на меня так и не напал

но перестать стрелять в потолок. Сумасшедший грохот стихает.

Том: Вот она — точка Bravo! Я выжимаю полный газ и тараню баррикаду, построенную врагами рядом с укрепленным бункером, откуда по нам только что были выпущены две ракеты AT-4. Затем я выпрыгиваю из БТРа и всаживаю очередь прямо в амбразуру бункера. Triple Kill! Ай да Том Чик! Настоящий Рембо! Точка Bravo зачищена и переходит под наш контроль.

Брюс: Я много лет изучал психиатрию, и могу со стопроцентной гарантией поставить Тому Чику клинический диагноз: этот тип считает себя Джоном Рембо. Я, правда, понятия не имею, кто такой этот Джон Рембо — в свое время я активно боролся против политики Холодной Войны, митингуя на улицах, вместо того, чтобы сидя дома смотреть фильмы о ней. Что касается Тома, то этот ура-патриот, похоже, окончательно сбрендил. Что ж, вполне предсказуемый финал.

Том: Мы вынуждены перейти к обороне. Сейчас вся троица — я, Брюс и Эрик — носится внутри огороженного периметра, отстреливая выбегающих из леса солдат Коалиции. Даже Герику удалось кого-то подстрелить! До конца партии остается еще 18 минут. Если мы сможем удержать точку Bravo, победа будет за нами. Я приказываю Уольпо и Герику держаться до последнего патрона!

Брюс: У Тома очередная бредовая идея — мы выиграем, обороняясь. Именно так рассуждали французы перед Второй мировой — и чем для них это кончилось?! Впрочем, какой смысл спорить? Я «приаттачиваю» свой пулемет калибра .50 и жду появления противника. Как в 1940-м году, ей-богу.

Эрик: Движимый нездоровым любопытством, я решаю всюду следовать за Брюсом — мне чертовски интересно, что еще он учудит. Очень скоро мы отдаляемся от Тома на приличное расстояние.

Наука ползать

Брюс: Всякий раз, когда я встаю в полный рост, меня тут же убивают. Скорее всего, по окончании игры окажется, что у меня накопилось раз в 20 больше смертей, чем у других членов нашей группы. Чтобы хоть как-то поправить ситуацию, я решаю отныне передвигаться исключительно ползком. Где ползать — значения не имеет. Мой план очень прост: когда кто-нибудь из вражеских игроков, думая, что он в безопасности, оставит своего персонажа без присмотра и отойдет на минутку в туалет, я подползу и убью его. Как показала практика, убить движущуюся мишень я не в состоянии, поэтому ничего другого мне все равно не остается. Один раз, правда, я подорвал рыбачью лодку из ракетницы, но это — исключение, лишь подтверждающее правило.

Эрик: Сначала Брюс все время стоял навытяжку и не желал даже присесть. Теперь он лежит на брюхе и категорически отказывается встать хотя бы на колени. Мы придерживаемся следующей тактики: я выбегаю вперед метров на 15, несколько раз подпрыгиваю, подавая Брюсу знак, — после чего тот начинает медленно ползти в моем направлении. В течение довольно долгого времени мы повторяли описанный выше маневр, а потом увидели рыбачью лодку, которую Брюс тут же расстрелял из гранатомета. Как говорится, не разобьешь яиц — не приготовишь омлет. Революция требует жертв. Быть может, этот рыбак сотрудничал с ООН или Международным Сионизмом, кто его разберет... Уверен, взрыв той лодки стал грозным предупреждением для всех потенциальных изменников и предателей Свободной Индонезии: у нас длинные руки! Правда, в тот момент вокруг нас в радиусе 10 миль не было ни души, но разве это важно? Для нас ведь главное — не результат, а процесс.

Том: Что, черт возьми, происходит? Враги атакуют точку Bravo, я

приказываю Герику и Уольпо прикрывать наш левый фланг — и тут выясняется, что эти двое умотали куда-то на другой конец карты. По идее, они сейчас находятся где-то поблизости от контролируемой противником точки Alpha, но толку от этого никакого, ибо она надежно защищена — если верить сообщениям наших товарищей, уже давно и безуспешно ее штурмующих. Судьба партии решается здесь, на точке Bravo, у нас остается всего 7 минут игры, а мои люди оставили свой боевой пост. Какой позор!

Эрик: Хорошая все-таки вещь — современные технологии. Находясь за сотни миль от Тома в реальной жизни и на другом конце карты Kubong Island Bridge — в виртуальной, я, тем не менее, прекрасно слышу изрыгаемые им проклятья. Сейчас моя первоочередная задача — заставить Тома заткнуться (боевой код Zeta). Пребывая в полнейшей уверенности, что вокруг нас с Брюсом никого нет, я начинаю двигаться в сторону точки Bravo и через пару метров падаю, сраженный вражеской пулей. Ползущий сзади Брюс видит мою смерть. Честно говоря, я надеялся, что, охваченный жаждой мщения, он немедленно уничтожит моего убийцу, но куда там... Брюс бесшумно разворачивается на 180 градусов и ползет обратно в глушь, подальше от шума и выстрелов. Я респаунюсь рядом с Томом.

Том: Мы теряем точку Bravo. Плохо дело. Противников слишком много. Мы отреспаунились на своем острове и теперь заново преодолеваем этот чертов мост. Мчась с Эриком на джипе через джунгли, я сообщил Брюсу, что тот находится неподалеку от точки Alpha и имеет хороший шанс ее захватить — ведь все противники сейчас собрались вокруг Bravo. Если он успеет взять под контроль точку Alpha до того, как падет точка Bravo, эта партия останется за нами.

Брюс: Я полз, полз и неожиданно приполз к краю острова. Дальше ползти было некуда. Том был восхищен тем, что я, сам того не ведая, зашел в тыл врагам, оборонявшим точку Alpha, и попросил меня по быстрому ее захватить. Я встал и со всех ног побежал к Alpha — к счастью, вокруг никого не было. Как только я вбежал на точку Alpha, игра закончилась — как оказалось, мы выиграли. Все факты указывают на то, что победой наша команда обязана именно мне. Я вставляю в CD-ROM новый музыкальный диск и стираю *Joint Operations: Typhoon Rising* с винчестера.

Итоговый результат: Повстанцы выиграли за 1 минуту 48 секунд до окончания основного времени.



Чтобы я доверил свою жизнь этому хлипкому мостику? Да ни за что на свете!

Железный гид

Наши рекомендации

Как нас учили на военной кафедре, корова не может служить топографическим ориентиром, поскольку сейчас она здесь, а через час — там. В качестве ориентира подойдет какой-нибудь неподвижный объект, например коровник. Но мы в рубрике «Железный гид» даем читателям постоянно меняющиеся ориентиры, всякий раз рекомендуя разные устройства. Ничего не поделаешь: ландшафт компьютерного мира непрерывно движется.

Особенно быстро совершенствуются всеми любимые акселераторы трехмерной графики. Соревнование фирм ATI Technology и NVIDIA смахивает на лягушачьи бега: то одна фирма выпрыгнет вперед с очередным сверхбыстрым графическим акселератором, то другая. Вот он каков, дрыгатель прогресса!

Если ты не найдешь в продаже указанное оборудование, справься об аналогах производства других фирм. Так, одних только поставщиков ЖК-мониторов сегодня насчитывается более тридцати. Учти, что цены приведены приблизительные.



Компьютеры

Когда шахматист во время матча с компьютером видит на экране надпись «я думаю», ему хочется сказать машине: «Это я думаю, а ты тупо перебираешь варианты». В этом разделе мы предлагаем тебе готовые модели компьютеров, которые не только всесторонне продуманы, но и аккуратно собраны в заводских условиях, а затем тщательно испытаны.

На основе процессоров Intel



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ СРЕДНЕГО КЛАССА **OFT Графика G401** Цена: 1030 $ (без монитора) Производитель: «Офис Техникс»	Этот компьютер обладает хорошо продуманной конфигурацией. Процессор Pentium 4 с частотой 3,2 ГГц дополнен графической платой Radeon 9600 XT, 512-Мбайт памятью и быстрым жестким диском Hitachi вместимостью 80 Гбайт.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **RTKK 281** Цена: 845 $ (без монитора) Производитель: «Радиокомплект компьютер»	**Скромным пользователям посвящается... Тем, кто не собирается гордиться мощной машиной, наверняка хватит возможностей этого компьютера на процессоре Pentium 4 с частотой 2,8 ГГц.**

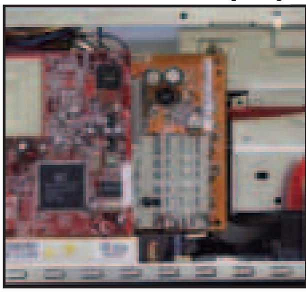
На основе процессоров AMD



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **Ф-Центр МИР VIP** Цена: 2399 $ (без монитора) Производитель: «Ф-Центр»	Готов биться об заклад, что ни у одного из твоих друзей еще нет 64-разрядного компьютера. Обрати внимание на «Ф-Центр МИР VIP». Этот сверхмощный компьютер на процессоре Athlon 64 FX-53 творит чудеса в трехмерных играх, отлично справляется с записью DVD, Интернетом и цифровым видео.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Klondike SP** Цена: 650 $ (без монитора) Производитель: «Клондайк»	**Непритязательный пользователь останется вполне доволен компьютером Klondike SP на процессоре Athlon XP или Sempron.**

Удобно и легко быть таким же, как все: одеваться так же, одинаково говорить, иметь похожий компьютер. Лишь немногие люди хотят по-настоящему выделиться из толпы и показать свою индивидуальность. К их услугам имеются, в частности, мини-платформы — конструкторы для сборки малогабаритного компьютера с оригинальным оформлением и (часто) пониженным уровнем шума охлаждающих систем.

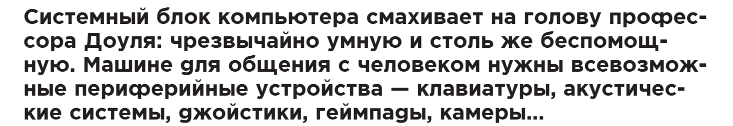
Мини-платформы



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ДЛЯ ПРОЦЕССОРОВ INTEL	
ASUS Terminator 2 Цена: 215 $ Производитель: ASUSTeK Computer	Сыграть, что ли, в серебристый ящик? В этом конструкторе для взрослых ты найдешь оригинальный корпус и системную плату с неплохим графическим акселератором Radeon 9100 IGP.
МОДЕЛЬ ДЛЯ ПРОЦЕССОРОВ AMD	
Shuttle XPC SN85G4 Цена: 335 $ Производитель: Shuttle	**Мал золотник, да дорог. В компактном конструктиве Shuttle XPC легко собрать мощнейшую 64-разрядную машину на процессоре Athlon 64.**

ПЕРИФЕРИЙНЫЕ УСТРОЙСТВА





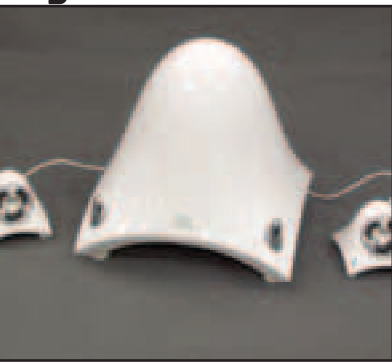
Системный блок компьютера смахивает на голову профессора Доуля: чрезвычайно умную и столь же беспомощную. Машине для общения с человеком нужны всевозможные периферийные устройства — клавиатуры, акустические системы, джойстики, геймпады, камеры...

Проектор



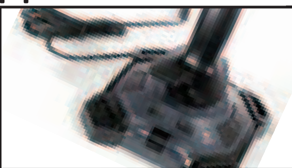
ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
НАШ ВЫБОР	
Panasonic PT-LB10NTE Цена: 2500 $ Производитель: Panasonic	Этот проектор превратит твою берлогу в кинотеатр, и компьютерные баталии на огромном экране с разрешением 1024x768 будут проистекать буквально вокруг тебя.

Акустические системы



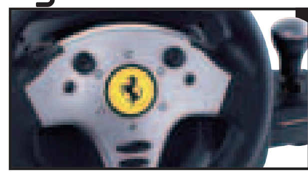
ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ОРИГИНАЛЬНОГО ИСПОЛНЕНИЯ	
JBL Creature II Цена: 145 $ Производитель: Harman Kardon	Дружелюбное привидение с двумя детьми с удовольствием составит кампанию одинокому молчаливому компьютеру. Гарантируется чистый звук в диапазоне 50 Гц — 20 кГц.
МОДЕЛЬ СТАНДАРТНОЙ КОНСТРУКЦИИ	
Genius Life Sound SW-HF 5.1 Цена: 105 $ Производитель: KYE Systems	**Добротные и относительно недорогие шестиканальные акустические системы строгого классического дизайна для домашнего кинотеатра.**

Джойстик



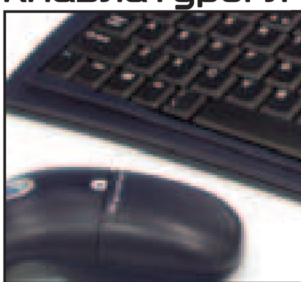
ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
НАШ ВЫБОР **Logitech Attack 3** Цена: 30 $ Производитель: Logitech	Простой джойстик с рукоятью газа и одиннадцатью программируемыми кнопками подключается к компьютеру через USB-интерфейс. Удовольствие гарантировано.

Рулевое колесо



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
НАШ ВЫБОР **Thrustmaster Force Feedback GT Racing Wheel** Цена: 145 $ Производитель: Guillemot	**Купил я недавно рулевое колесо Thrustmaster Force Feedback GT Racing Wheel, которое имитирует руль гоночного болида Ferrari. Это ужас какой-то! Мало того, что оно стоит сумасшедших денег, оно еще и дергается во время игры!**

Клавиатуры и мыши



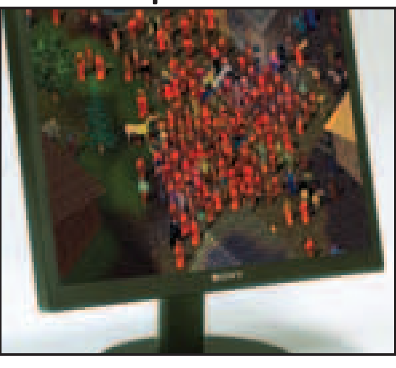
ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО УРОВНЯ **Gyration Ultra Cordless Optical Suite** Цена: 150 $ Производитель: Gyration	Хотите стать дирижером? В этом наборе к беспроводной клавиатуре прилагается мышь, которая может работать в воздухе, не касаясь никакого коврика! Взмах рукой, и противник повержен!
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **BenQ 6511UP** Цена: 13 $ Производитель: BenQ	**Помимо стандартных клавиш на этой клавиатуре есть прикольный регулятор громкости в виде колесика с обрамлением из кнопок управления медиа-плеером.**

МОНИТОРЫ



Иная порядочная девушка скажет: «Сначала женись, а потом получишь сколько угодно секса!». А мы посоветуем вот что: приобрети хороший монитор, сберегающий зрение, после чего можешь работать играть или смотреть видео хоть круглые сутки.

Мониторы всех типов



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **Sony SDM-S204** Цена: 1200 $ Производитель: Sony	Этот престижный монитор с узкой окантовкой экрана, диагональю матрицы 20,1 дюйма и разрешением 1600x1200 точек интеллектуален и многофункционален. Аппарат сам подстраивает яркость и контрастность в зависимости от внешнего освещения, а кроме того может обслуживать сразу три компьютера.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **LG FLATRON T710MH** Цена: 150 $ Производитель: LG Electronics	**Тем, кто хочет сэкономить, мы порекомендуем старую добрую ЭЛТ-технологию, за последние десятилетия доведенную практически до совершенства. Монитор LG FLATRON T710MH с диагональю экрана 17 дюймов продается за символическую цену, однако дает очень приличное качество изображения.**

КОМПОНЕНТЫ



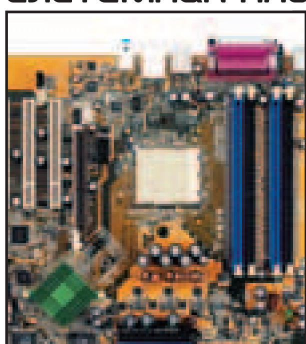
Знаешь ли ты, что по интенсивности тепловыделения на квадратный сантиметр поверхности современные процессоры уже давно обогнали ядерное топливо в атомных реакторах и вплотную приблизились к Солнцу? Чтобы такая мощнейшая штуковина, как 3-ГГц Pentium 4, нормально работала, нужно очень тщательно подбирать компоненты, особенно радиатор, и аккуратно собирать компьютер.

Процессор



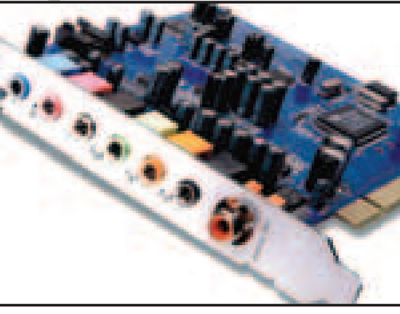
ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ПРОИЗВОДСТВА AMD **Sempron 3100+** Цена: 126 $ Производитель: AMD	Чем хороша именно эта модель Sempron? Тем, что на ней легко собрать недорогой компьютер, в который впоследствии можно будет установить мощный 64-разрядный процессор Athlon 64, превратив захудалого карлика в крепкого культуриста.
МОДЕЛЬ ПРОИЗВОДСТВА INTEL **Pentium 4 2,8 ГГц** Цена: 165 $ Производитель: Intel	**Pentium 4 работает, как часы. 2,8-ГГц модель, конечно, по скорости отстает от 3,4-ГГц, но по производительности за доллар цены она сегодня лидирует.**

Системная плата



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **ASUS SK8V** Цена: 200 $ Производитель: ASUSTeK Computer	А вот и основа для наилучшего игрового компьютера, способного работать с 64-разрядными операционными системами! Не забудь только купить к ней процессор Athlon 64 FX!
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **ACorp 7NFU400** Цена: 60 $ Производитель: ACorp	**Фирма ACorp не стала дополнять эту плату никакими лишними интерфейсами и устройствами, ограничившись возможностями чипсета NVIDIA nForce2 Ultra 400. И вот результаты: минимальная цена и отличная производительность!**

Звуковые платы



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ МОДЕЛЬ **M-Audio Revolution 5.1** Цена: 115 $ Производитель: M-Audio	Меломаны, аудиофилы и простые любители хорошего звучания! Обратите внимание на эту плату с отличными характеристиками. Более привередливым пользователям мы порекомендуем Revolution 7.1.
ВЫБОР В СРЕДНЕМ КЛАССЕ **Audigy 2 ZS** Цена: 95 $ Производитель: Creative	**Звуковая плата Audigy 2 ZS расширит число аудиоканалов до восьми (семь широкополосных и один низкочастотный), создав реалистичную звуковую панораму.**

КОМПОНЕНТЫ

Графические адаптеры



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **NVIDIA GeForce 6800 Ultra** Цена: 500 $ Производитель: NVIDIA Corp.	Флагманский 3D-акселератор фирмы NVIDIA до того мощный, что требует источника питания на 400 Вт. Акселератор оснащен 16 пиксельными конвейерами и работает со сверхбыстрой памятью GDDR3 на частоте 1100 МГц. Картинка — закачаешься!
ВЫБОР В СРЕДНЕМ КЛАССЕ **Radeon X600 XT** Цена: 250 $ Производитель: ATI Technology	**Удачный компромисс между максимальной скоростью смены кадров в трехмерных играх и экономией.**
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **GeForce FX 5200** Цена: 70 $ Производитель: NVidia	Пользуйся техническим прогрессом, читатель! Когда фирма выпускает новый графический акселератор, она резко снижает цены на старые модели, которые по своим характеристикам еще очень даже ого-го.

Жесткие диски



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **Deskstar 7K250** Цена: 250 $ Производитель: Hitachi	Места на 250-Гбайт диске Deskstar 7K250 с интерфейсом Serial ATA хватит большинству пользователей. А если не хватит, вы сможете соединить два таких диска в RAID-массив.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Maxtor DiamondMax Plus 9 160 Гбайт** Цена: 95 $ Производитель: Maxtor	**Накопитель Maxtor DiamondMax Plus 9 (7200 об/мин) хорош по всем параметрам: он быстрый, вместительный и недорогой.**

Оптический накопитель



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **Sony DRU-700A** Цена: 200 $ Производитель: Sony Electronics	Знаешь ли ты, что фирма Verbatim уже выпускает двухслойные заготовки DVD+R, на которые вмещается до 8,5 Гбайт информации? Накопитель Sony DRU-700A потратит не более 40 минут на то, чтобы скопировать любой голливудский блокбастер!
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Sony DDU1621 16x** Цена: 30 $ Производитель: Sony	**Переходи на ди-ви-ди! Цены на накопители DVD-ROM приличных марок сегодня настолько низки, что оставаться с одними CD-дисководами уже просто неприлично.**

Корпус



ИЗДЕЛИЕ	КОММЕНТАРИИ
МОДЕЛЬ ВЫСШЕГО КЛАССА **LANmoto VA1000** Цена: 146 $ Производитель: Thermaltake	Меняй тяжелую сталь на легкий алюминий. Этот корпус предназначен для частой переноски по игровым соревнованиям, за рубежом называемым LAN party, поэтому он имеет облегченную конструкцию и надежную защиту от чужих рук.
НЕДОРОГОЙ ВАРИАНТ **Lokur Kadet White 881 USB** Цена: 47 $ Производитель: Lokur	**Если твой дом — твоя крепость, то твой корпус — твоя сила! Рекомендуем надежный и качественный корпус Lokur Kadet White 881 USB для сборки мощного компьютера с отличной расширяемостью.**

НОВОСТИ

23-дюймовый соратник

Если мы проводим значительную часть своего времени, общаясь с компьютером, нам хочется, чтобы электронный компаньон был сильным и современным, динамичным и многоплановым. Компания BenQ попыталась создать именно такого помощника: новый монитор FP231W с 23-дюймовым экраном предназначен в первую очередь для тех, кто занимается дизайном и проектированием и много работает с таблицами, графиками и графическими пакетами. FP231W — один из первых ЖК-мониторов производства BenQ, который можно отнести к классу профессиональных.

На широкоформатном экране с разрешением 1920x1200 в натуральную величину размещаются сразу две страницы формата А4. Через композитный вход, разъемы VGA, DVI и S-Video монитор легко соединить с несколькими видеоисточниками, а функция «картинка в картинке» позволит просматривать изображение с двух источников одновременно. Подключив к монитору DVD-плеер или видеомагнитофон с ТВ-тюнером через S-Video или композитный вход, мы получим комплект для просмотра телепрограмм или фильмов, причем в широком формате. При этом стоит позаботиться о соответствующих акустических системах. Кстати, цифровые компьютерные колонки и Web-камеру удобно подключать через USB-концентратор монитора.

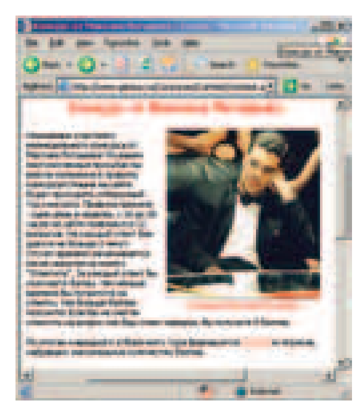
Филипп Кузьмин

Выпустив модель FP231W, компания BenQ прорубила широкое окно в Интернет

НОВОСТИ

Genius ищет гениев

7 августа в московском кафе «Крем L» прошел открытый финал конкурса «12 вопросов» — его уже во второй раз проводила фирма KYE Systems (торговая марка Genius). В течение полугода на сайте www.genius.ru шли интеллектуальные битвы за право принять участие в финальном турнире. Лишь 16 человек из 4000 участников смогли добиться, чтобы представители Genius и идейный вдохновитель проекта Максим Поташев, магистр игры «Что? Где? Когда?» и трехкратный обладатель Хрустальной Совы, пригласили их в Москву на заключительную схватку.



Попробуй сыграть в «Что? Где? Когда?» по Интернету

Титулованные знатоки явно преувеличили возможности доморощенных эрудитов и на половину вопросов вынуждены были ответить сами. Но какой же конкурс без победителя? Москвичу Михаилу Филаткину достался главный приз конкурса — домашний кинотеатр GHT-511D от Genius. В перерывах между интеллектуальными баталиями шанс ответить на вопрос и получить приз выпал зрителям и даже представителям прессы. Максим Поташев подытожил результаты конкурса: «Меня обрадовал и уровень игроков, и уровень организации финала. Всегда приятно встречать единомышленников! Интеллектуальный азарт — самый плодотворный и гуманный вид азарта. Хотелось бы призвать всех играть в интеллектуальные игры!».

Филипп Кузьмин

НОВОСТИ

MP3-плеер для растеряш

Компания «Алион» (www.alion.ru) сообщила о начале поставок новой модели цифрового плеера FY300 фирмы MPIO (www.mpio.com.ru) с встроенной флэш-памятью. Он позволяет записывать и воспроизводить музыку в основных цифровых форматах (MP3 и WMA — Windows Media Audio) и слушать FM-радио, а также имеет встроенный диктофон. Изюминка нового MP3-плеера — USB-штекер. При подключении к Интернету он заменит кабели (которые у некоторых почему-то все время теряются). При работе с системами Windows версий 2000 и более поздних плеер не требует драйверов. Встроенный аккумулятор (в батарейках новинка не нуждается) можно заряжать прямо от компьютера через тот же интерфейс USB, заряда хватает на 10 часов работы. Память MPIO FY300 (128 или 256 Мбайт) можно заполнить любимой музыкой или голосом, записанным через высокочувствительный диктофон. А можно увековечить понравившуюся радиопередачу, закодировав звук в MP3-формат. С помощью этой же функции с линейного входа в MPIO FY300 легко перевести в цифровой вид понравившуюся песню с твоего магнитофона.
Среди прочих достоинств — стильный дизайн, трехстрочный ЖК-дисплей с яркой голубой подсветкой и удобная система навигации. Как и все остальные модели фирмы MPIO, FY300 отображает названия композиций на русском и позволяет искать файлы по каталогам без прерывания музыки. MPIO FY300 с памятью 128 Мбайт стоит около 130 $, с памятью 256 Мбайт — около 175 $.

Филипп Кузьмин





FY300 — маленький, да удаленький

Железячные истории

Мое сетевое я



Говорят, «мой дом — моя крепость». Для вашего покорного слуги этот принцип звучит как «мой подвал — моя крепость». Без лишней гордости скажу, что у меня компьютеризован весь дом, а в подвале, также известном в качестве моей лаборатории, все машины сводятся воедино сетевыми кабелями. Юзать домашнюю сеть из нескольких компьютеров на первый взгляд — весьма муторное занятие. Но если заморочиться — все довольно просто. Купил коммутатор, вставил сетевые шнуры, придумал IP-адреса — и вперед! Можно по вкусу добавить сюда роутер (aka маршрутизатор). С ним будешь вообще в шоколаде, ибо роутер автоматически раздает твоим машинам айпишники.

Впрочем, настоящим технократам, вроде моей жены, и этого мало. Она недвусмысленно заявляла мне, что желает, чтобы весь дом имел выделенную линию Интернета.

А счастливая жена — это вам, знаете ли, не ишака купить

Пару лет назад я решил пойти у нее на поводу. Взял да и провел сетевые шнуры по всему дому, завел сетевые разъемы CAT5 не только в столовой, но и во всех трех спальнях. 16-портовый переключатель Linksys 10/100 поначалу вполне себе справлялся со всеми соединениями дома (в том числе — и в подвале), а SMC-роутер — с соединением переключателя и выделенной линии. Я купил себе подключение к местной сети и жил — не тужил.

Юзать домашнюю сеть из нескольких компьютеров на первый взгляд — весьма муторное занятие. Но если заморочиться — все довольно просто. Купил коммутатор, вставил сетевые шнуры, придумал IP-адреса — и вперед!

Жена копалась в сети из кабинета: ее ситуация осложнялась тем, что работодатели обеспечили ее личной DSL-линией, так что ее рабочий выход в сеть был только оттуда. Дети имели доступ к вполне быстрой локальной сети. Этих маленьких мерзавцев хлебом не корми, дай до мэссенджера добраться.

Ситуация изменилась, когда работодатели моей жены решили все упростить: отказались от DSL-линии, предложив просто оплачивать ее рабочий трафик. Однако просто быстрая локальная сеть уже не особо удовлетворяла и меня самого. Слишком заманчиво выглядел Gigabit Ethernet.



Вы явно не Лойд, и вам повезло. Иначе пришлось бы озаботиться наличием 24-портового Gigabit Ethernet-коммутатора у себя дома

Пришлось избавиться от SMC-роутера и переключателя Linksys, вместо которого я нашел 24-портовый Dell Gigabit-переключатель. Причем обошелся он мне меньше, чем в четыре сотни баксов. Новым роутером стал просто сказочный D-Link AirPlus Xtreme G. Помимо простой гигабитной локалки он использует еще турбо-протокол 802.11g для беспроводной сети. Этот протокол может в потенциале удваивать пропускную способность сетки. Все, что для этого нужно — иметь совместимую с ним сетевую карту на компьютере или, скорее, ноутбуке. Все-таки беспроводная сеть нужна, в первую очередь, для портативных машин — стационарные без того совместимы с Gigabit-сетью, и им этого вполне достаточно.

В общем, сегодня моя жена может работать с любой машины в доме, а я могу перемещать габаритные файлы туда-сюда в два раза быстрее, чем раньше. Пришлось, правда, попотеть, чтобы обеспечить закрытость моей сети и запретить доступ туда всяким засланным казачкам, но я справился.

С беспроводной сетью сама собой снялась еще одна небольшая проблемка. Когда я в первый раз проводил сетевые шнуры, я по дурости упустил из виду большую комнату. Между тем, там работают плазменный телевизор и многоканальная аудиосистема. Теперь я могу подключать компьютер к ним обоим. Я даже не поленился и пару раз поиграл во флэш-игры на 130-сантиметровом плоском самсунговском экране с объемным звуком.

Все это, конечно, недешево, но теперь я, возможно, заново «прошнурую» дом. На сей раз — с разъемами CAT6. А может, и нет. Потому что не так давно я случайно обнаружил, что, еще когда я первоначально проводил сеть, в ее узлы уже были включены оптоволоконные кабели. Есть над чем подумать...

Лойд Кэйс

Производитель: **Canon** URL: **www.canon.ru** Где купить: **Denco** URL: **www.denco.ru** Тел.: **(095) 969-2121** Цена: **590$**

Киномуза любит зум

В полете цифровой мечты

CANON MV750i

С начала было фото, а потом — видео. Если ты хочешь обзавестись современной видеокамерой, обрати внимание на Canon MV750i — это старшая модель в новом 700-м семействе цифровых видеокамер Canon. При сравнительно невысокой цене она предоставляет множество интересных возможностей, которые могут понравиться не только начинающим видеолюбителям.

Объектив имеет диаметр кольца 30,5 мм и великолепный 22-кратный оптический зум. Учтите также, что камера комплектуется широкоугольным 0,6х-конвертором. ПЗС-матрица дает разрешение 400 тыс. пикселуй при съемке видео и 1024x768 для фото. Камера работает с кассетой MiniDV и картами памяти Secure Digital или Multimedia Card. В устройство размерами 53x96x135 мм и весом 485 г разработчики ухитрились впихнуть ЖК-экран диагональю 6 см и цветной ЖК-видоискатель.

Качество видеосъемки на MV750i нареканий не вызывает. Пользователь может развлекаться со всевозможными режимами (включая ночную съемку с минимальным освещением и встроенным «прожектором» на светодиоде) и эффектами, перечислять которые мы не будем, скажем лишь, что они с лихвой покрывают все основные потребности новичка. По сравнению с 600-й серией камеры 700-й стали компактнее. Однако неудобно, что кассета загружается снизу — это мешает снимать со штативом, да и несколько затруднен доступ к режи-



Расфуфыренная видеокамера Canon MV750i записывает фильмы на кассету и карточку памяти

мам ручного фокуса и установки экспозиции.

Разработчики утверждают, что оснастили все 700-е модели новой микросхемой для цифровой обработки звука и более совершенным фильтром для борьбы с шумами лентопротяжного механизма. Однако при съемке в полной тишине эти шумы слышны в записи довольно отчетливо. Зато электронный стабилизатор изображения работает четко, помогая избавиться от эффекта дрожания рук.

Снимать видео с помощью MV750i можно не только на DV-ленту, но и на карточку памяти. Ролик сохраняется в формате Motion JPEG с частотой 12,5 кадра в секунду и разрешением 320x240 или 160x120 точек. Его легко скопировать в компьютер по USB-кабелю, которым комплектуется камера.

Фотографические возможности MV750i кому-то могут показаться вполне интересными, но особенно рассчитывать на получение качественных фотоснимков не приходится. Камера позволяет записывать JPEG-картинки либо на ленту, либо на карту памяти. Второй вариант предпочтительней как по качеству, так и по удобству (ведь пока изображение запишется на кассету, приходится ждать целых 6 секунд, а сохранение картинки размером 640x480 пикселей на карту происходит без прерывания видеосъемки). Правда, чтобы получить фотки максимально возможного качества с разрешением 1024x768, придется перейти в специальный фоторежим.

На 6-сантиметровом экране камеры фотографии выглядят вполне достойно, но при отображении на мониторе становятся очевидными низкое качество цветопередачи и сильный цветовой шум. Тем не менее в комплект поставки входят специальные программы для работы с фотографиями, USB-кабель и 8-Мбайт карта Secure Digital, тогда как гораздо более уместные для видеокамеры кассету MiniDV и кабель FireWire приходится приобретать дополнительно.

Раздобыв кабель FireWire, ты сможешь преобразовывать старые аналоговые видеозаписи или ТВ-передачи в цифровые файлы, пригодные для нелинейного компьютерного видеомонтажа посредством любого подходящего пакета, например Pinnacle Studio. Включить режим AV-in/DV-out и соединить аналоговый источник с компьютером через MV750i не составит большого труда, а тот же пакет Studio легко распознает подключенную к порту FireWire камеру и введет видео. Плоды монтажа («нетленка» талантливого режиссера) можно записать на кассету MiniDV, благо MV750i допускает запись с цифрового DV-входа.

Камера дает еще одну интересную для пользователей компьютера и Интернета возможность. Установив в Windows XP программу DV Messenger 2.0 (входит в комплект), нетрудно организовать виртуальную сеть для обмена видео и фото — лишь бы хватило пропускной способности Интернет-канала.

Итак, видеокамера Canon MV750i дает высокое качество видеосъемки и удобство для оператора благодаря «длинному» 22-кратному оптическому зуму. Рекомендуем — на ней вы снимете почти профессиональное видео и переведете старый видеоархив с кассет VHS на DVD.

Алексей Максимов

Производитель: **Gyration** URL: **www.gyration.com** Где купить: **«Русский Стиль»** URL: **www.rus.ru** Тел.: **(095) 797-5775** Цена: **360$**

Микробы без ошейников

Ноутбучная клавиатура в компании летучей мыши

GYRATION ULTRA CORDLESS OPTICAL SUITE

Согласитесь, удобно управлять компьютером, лежа на диване. Можно прокручивать композиции в MP3-проигрывателе, выискивать в Интернете коды для любимых игрушек, общаться в чате. Для тех, кто до сих пор не испытал это скромное удовольствие, мы расскажем о наборе Gyration Ultra Cordless Optical Suite. Он не дешев, отнюдь, но зато превращает мечты в реальность.

Тестируемый набор состоит из клавиатуры скромных размеров и легкой мышки, причем оптической. Никаких хвостов у обоих изделий мы не обнаружили, а в массивной коробке отыскали радиоприемник с антенной. Вот и весь комплект. Из вышеописанного следует, что клавиатура и мышка общаются с компьютером по радиоканалу, используя посредника в лице небольшой пластмассовой коробочки с антенной. А значит, сидя за обеденным столом, можно управлять компьютером. Конечно, поиграть в захватывающие игры не удастся, монитора-то перед глазами нет, а вот прослушать во время трапезы скачанные из Всемирной паутины музыкальные хиты получится без проблем. Сразу отметим, что дальность действия у мыши и клавиатуры впечатляющая. В теории можно, метко прицелившись, с расстояния в девять метров дважды щелкнуть на значке «Мой компьютер». Дальнострельность — это хорошо, но как ужасно, не каждый владелец компьютера может похвастаться сорокадюймовым монитором, поэтому продолжим наше исследование и разберем иные достоинства и недостатки набора.

Все три устройства выглядят очень строго и элегантно. Выкрашенные в благородный черный цвет, они неплохо впишутся в почти любой интерьер.

Своими небольшим размерами клавиатура обязана конструкции от ноутбука, которая, как известно, имеют врожденные недостатки. Рассказываю для тех, кто не общался с ноутбуками. Во-первых, совсем нет дополнительной клавиатуры, которая по сложившимся канонам располагается справа от основной. Во-вторых, вспомогательные клавиши раскиданы немыслимым образом. Тильда почему-то с запада перескочила на восток, а пробел обрубили настолько, что для нанесения точного удара по нему нужно предварительно прицелиться. Но, несмотря на все старания конструкторов уменьшить свое детище, клавиатура не осталась без



В Gyration Ultra Cordless Optical Suite используются космические технологии

набора мини-кнопок для управления Интернет-браузером и музыкальным проигрывателем. А вот про кнопочки отключения питания и перевода машины в ждущий режим почему-то забыли. А ведь они обитают даже на клавиатуре за пять условных единиц. А также, о ужас (!), на клавишах протестированного нами образца отсутствовали буквы русского алфавита. Конечно, с одной стороны, это плохо, но с другой — есть вероятность, что, с месяц поработав на клавиатуре в текстовом редакторе, ты освоишь навыки слепой печати и будешь отщелкивать по триста символов в минуту.

Полагаю, теперь ты получил ясное представление о клавиатуре из набора Gyration Ultra Cordless Optical Suite, так что можно переходить к мышке.

С виду мышка как мышка, а на самом деле это летучая мышь. Высокая цена набора объясняется тем, что внутри устройства находится гироскоп. Перемещаясь в воздухе, оно гоняет курсор на экране компьютера. Выглядит это очень эффектно, но геймеру такие возможности ни к чему. Хотя если ты — счастливый обладатель плазменной панели или мультимедиа-проектора, ты должен по достоинству оценить такой фокус. Кстати, управлять мышкой очень удобно благодаря ее небольшому весу. А все потому, что в ней используется компактный аккумулятор. Для мышки в комплекте поставляется специальная подставка, подключаемая с помощью адаптера к электрической сети. Закончив работу, вы располагаете ее на подставке, и аккумулятор медленно, но верно заряжается. Как и у всех современных мышей, в тестируемом устройстве вы не отыщете никакого шарика, его заменяют оптические сенсоры. В общем, грызун из дорогущего набора Gyration Ultra Cordless Optical Suite особенно придется по вкусу любителям стратегий и RPG. Очень точное и приятное управление!

Последний элемент комплекта — радиоприемник. Выполнен он в том же строгом стиле. Размеры у него невелики, и много пространства на столе он не займет. Антенна небольшая, с виду очень аккуратная, сигнал принимает отлично. Приемник подключается к USB-порту компьютера, никаких драйверов, чтобы весь комплект заработал, не требуется. Система Windows XP в нашем тестировании быстро и точно определила и подключила драйверы. Супер!

Испытывая клавиатуру, мы обнаружили, что она, мягко говоря, не подходит для любителей проводить досуг и рабочее время за компьютерными играми. Очень сложно привыкнуть к нестандартному расположению клавиш, а их близкое соседство заставляет сначала прицеливаться, а лишь потом бить по клавише, иначе можно одним махом захватить пару соседей.

И совсем противоположные чувства вызвала мышка. Такая легкая и удобная. Управлять — одно удовольствие. Так и не хотелось выпускать ее из рук. Пораскинув мозгами, мы поняли, что набор Gyration Ultra Cordless Optical Suite отлично подойдет тем пижонам, что используют персональный компьютер в домашнем кинотеатре. Рекомендуем.

Алексей Морозов

Производитель: **LiteOn** URL: **www.liteon.ru** Цена: **26$**

Вертушка покажет кино

Скупой платит дважды? Не всегда!



LiteOn DVD-ROM 16X: недорогой пропуск в мир кинематографа

LITEON DVD-ROM 16X

Друг! Как прогрессивный геймер и просто человек, идущий в ногу со временем, ты наверняка осознал, что видеомагнитофоны и видеокассеты давно отслужили свое. Теперь, пылясь на полке, они способны лишь вызывать у тебя приятные воспоминания о прошлом, которого не вернешь. Настала эра DVD. Каждый уважающий себя ценитель кино уже обзавелся бытовым DVD-плеером или, на худой конец, компьютерным накопителем DVD-ROM.

Решив, как и ты, не отставать от жизни, мы взялись протестировать один из недорогих DVD-накопителей. Итак, перед нами LiteOn DVD-ROM 16X.

Прежде всего нужно сказать о конструкции. Здесь, недолго думая, ставим жирную пятерку. На корпусе нет никаких излишеств, которые обычно совсем не оправданы, дизайн выполнен в классическом стиле (серый корпус с черной надписью DVD-ROM по центру). В общем, все «по уставу». Единственная особенность конструкции LiteOn — это размеры накопителя. Этот дисковод гораздо короче своего среднего собрата, что существенно упрощает жизнь DVD-ROM в системном блоке. Но, как говорится, не дизайном единым сыт человек. Неплохо обсудить и возможности устройства, которые мы исследовали с помощью программы Nero CD Speed.

В первую очередь мы, естественно, взялись пробовать диски. Их накопитель читает на скорости около 7-8x, что примерно равно 9,8 Мбайт/с. Однако скорость постоянно скачет. Это довольно существенный недостаток и, к сожалению, не единственный. При чтении дисков процессор напрягается в половину (а иногда и больше) своих возможностей. Следовательно, во время проигрывания DVD нельзя запускать другие программы без ущерба для качества. Время доступа довольно велико — до 250 мс. Это значит, что если на DVD-ROM находится, например, база данных, то этот накопитель — не лучший вариант. Даже очень быстрый компьютер может простаивать, дожидаясь, пока сработает DVD-ROM. Но если нужно лишь устанавливать игры с диска или копировать большие файлы, время доступа не будет иметь значения.

В тесте на работу с CD у нас было четыре подопытных: лицензионный CD, пиратский, CD-R и CD-RW. Лицензионный CD, безусловно, показал лучшие результаты. Средняя скорость 40x, использование ресурсов процессора не превышало 5%. Одним словом, образец для подражания. Впрочем, пиратский диск в своих показателях отстал ненамного. Средняя скорость около 35x, только время доступа чуть больше. Так что пиратские базы данных твой DVD-ROM будет просматривать чуть дольше лицензионных.

Третье место отдано CD-R. Накопитель читает диск со скоростью около 25x, а остальные параметры совпадают с параметрами пиратского CD. К сожалению, CD-RW показал неутешительные результаты. Средняя скорость чтения — 15x. Использование ресурсов процессора 10%.

Наверняка эти показатели ничего не скажут тебе, если не сравнить их с характеристиками других накопителей DVD-ROM. Наш подопытный немного отстает от своих более дорогих собратьев лишь по среднему времени доступа, а остальные параметры у него примерно на том же уровне.

Само собой, большинство из этого обилия цифр не повлияет на качество DVD-видео, которое, надо заметить, весьма и весьма приличное. Все эти проценты и миллисекунды не будут видны глазу, хотя и играют огромную роль для твоего электронно-вычислительного товарища.

Не лишним будет упомянуть, что накопитель LiteOn прекрасно проигрывает музыкальные компакт-диски. При воспроизведении через наушники не слышно ни шумов, ни жужжания мотора.

Учитывая низкую цену устройства, мы рекомендуем этот DVD-ROM экономным пользователям, которые не стремятся сделать из своего старенького компьютера мега-кинотеатр следующего поколения, а лишь хотят после трудного дня провести приятные минуты в обществе своих любимых актеров.

Георгий Полищук

ТЕСТИРУЕМ

3D-реалии в эпоху High Definition

Известное изречение, перефразированное на актуальную тему, гласит: «Скажи мне, каков твой графический процессор, и я скажу, как ты играешь»

Олег Денисов, Константин Яковлев

Каждые полгода производители графических процессоров (ГП) радуют нас очередными новинками, «открывающими новую страницу в летописи компьютерной графики». А две ведущие компании — ATI Technologies и NVIDIA Corporation — давно уже не ограничиваются традиционными графическими адаптерами для настольных компьютеров, предлагая профессиональные 3D-ускорители для рабочих станций, чипсеты, мобильные ГП для ноутбуков и карманных компьютеров, а также видеоподсистемы для игровых консолей и HDTV-приставок.

Лучше один раз увидеть плату в работе, чем сто раз прочесть ее техническое руководство. Мы собрали 22 графических ускорителя (как на отдельных платах, так и в недрах чипсетов) и тщательно исследовали их, а теперь делимся своими впечатлениями с тобой.

Чипсеты со встроенной графикой

Мы исследовали три чипсета компаний ATI, Intel и SiS, установленные на системных платах — ASUSTeK P4R800-VM, MSI 865GM2 и ECS 661FX-M.

Встроенный процессор для DirectX 9

Выбор редакции Computer Gaming World Russian Edition

ATI RADEON 9100 IGP/9100 Pro IGP

★★★★★

Бесспорно, чипсет ATI RADEON 9100 IGP (для процессоров Pentium 4 и Celeron) — лучший на сегодня вариант для сборки недорогих машин со встроенным графическим акселератором. Его графическое ядро выполнено на базе ГП RADEON 9200 и работает на тактовой частоте 250 МГц. Процессор оснащен четырьмя пиксельными конвейерами и одним текстурным блоком на каждый конвейер. Максимальная степень анизотропной фильтрации та же, что и у большинства графических плат на ГП производства ATI, в то время как степень полноэкранного сглаживания не превышает 4X.

Чипсет ATI позволяет выделить на нужды графики от 16 до 128 Мбайт системной памяти компьютера. Максимальное разрешение для VGA-выхода (ЭЛТ-монитора) 2048x1536 точек, а для DVI-выхода (ЖК-дисплея с цифровым входом) — 1600x1200 точек. Встроенные схемы ТВ-кодера (плата ASUSTeK оснащена композитным, S-Video и RGB-интерфейсом) обеспечивают максимальное разрешение 1024x768 при 32-разрядной глубине цвета. Как и другие современные чипсеты, ATI RADEON 9100 IGP имеет двухканальный контроллер памяти DDR400; объем памяти может достигать 4 Гбайт.

Мы исследовали чипсет RADEON 9100 IGP в составе системной платы ASUS P4R800-VM формата Mini-ATX. Производитель оснастил плату шестиканальной звуковой микросхемой SoundMAX компании Analog Devices. Благодаря этому P4R800-VM приобрела цифровой аудиовыход S/PDIF и высококачественный программный MIDI-синтезатор с набором образцов звучания от Yamaha.

Система на этом чипсете достаточно уверенно справилась с тестами пакета 3DMark03 и игровыми программами, использующими драйверы DirectX 9.0, оставив позади внешние графические платы на ГП RADEON 9200 SE, а в отдельных случаях и GeForceFX 5200. Как показала утилита диагностики PowerStrip, тактовая частота ядра ГП оказалась равна 300 МГц (вместо 250 МГц, рекомендованных ATI). Ничуть не нарушая стабильности работы системы, фирма ASUSTeK увеличила производительность ГП, разогнав микросхему на 50 МГц. Стоит отметить, что на тестах, измеряющих быстродействие на офисных программах, результаты P4R800-VM также выглядят весьма впечатляюще.

На наш взгляд, лучшего чипсета, чем ATI RADEON 9100 IGP, для построения недорогого игрового компьютера сегодня не найти, а потому мы наградили системную плату ASUSTeK P4R800-VM знаком «Выбор редакции». Когда встроенный ГП перестанет тебя устраивать, ты сможешь модернизировать машину, установив в AGP-разъем внешний графический акселератор.

Системная плата ASUSTeK P4R800-VM содержит графический процессор ATI RADEON 9100 IGP

Офисный работник всегда готов

Чипсет Intel 865GV создавался в первую очередь для офисных компьютеров, а потому не блистает особыми талантами в трехмерных играх.

Графическое ядро чипсета работает на тактовой частоте 266 МГц, под видео отводится до 64 Мбайт системной памяти, причем размер кадрового буфера меняется по ходу работы машины (эта функция у Intel называется Dynamic Video Memory). С офисными программами все в порядке, но при запуске трехмерных игр производительность видеоподсистемы этого чипсета оказывается заметно меньше, чем у графических плат начального уровня.

Ядро ГП оптимизировано для работы с драйверами DirectX 8.1, не претендуя на высокие скорости в современных 3D-играх. Этот чипсет хорош для просмотра Интернета, работы с текстовым редактором или электронными таблицами, а также для простеньких игр типа Тетриса.

Плата MSI 865GM2, которую мы использовали для тестирования чипсета 865GV, оснащена двумя интерфейсами Serial ATA, восемью портами USB 2.0, сетевой микросхемой Fast Ethernet и простенькой звуковой подсистемой AC'97. Плата позволяет выводить видеосигнал на ТВ-приемник, обеспечивая просмотр DVD-фильмов вполне приемлемого качества.

Системная плата MSI 865GM2, построенная на чипсете Intel 865GV, хороша для сборки Интернет-приставок

Результаты MSI 865GM2 на наших тестах обязательно огорчат тех, кто считает, что средний показатель графического адаптера в играх должен составлять не менее 50 кадров в секунду. Тесты, ориентированные на драйверы DirectX 9.0, а также вершинные и пиксельные шейдеры версий 2.0 слишком сложны для ГП 865GV. Однако играть с ним в головоломки и квесты вполне можно!

Intel 865GV

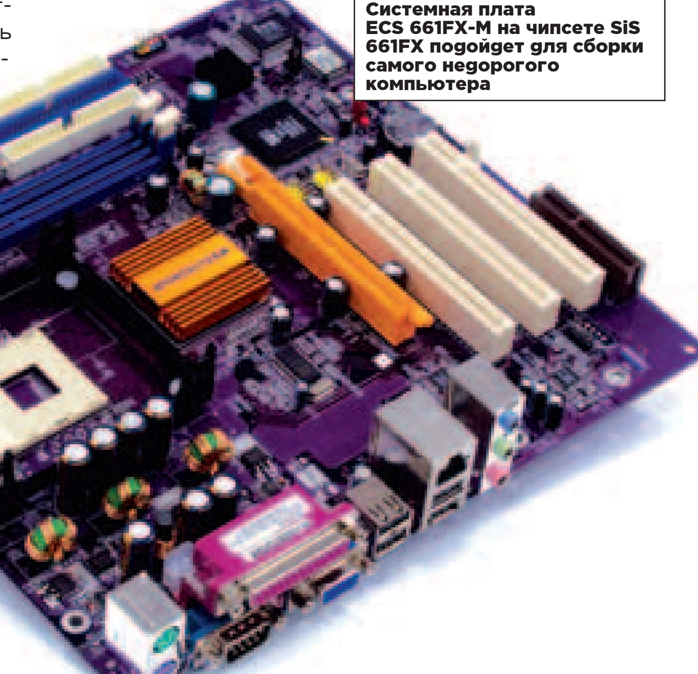
Дешевое позавчера

Компания SiS предлагает свой чипсет 661FX для построения компьютеров массового спроса. На момент его анонса компании ASUSTeK, ECS, Gigabyte и MSI (крупнейшие тайваньские производители) представили первые серийные образцы системных плат на этом чипсете.

Откровенно слабые характеристики ГП вряд ли устроят тех, кто предпочитает в минуты отдыха поиграть или посмотреть новый DVD-фильм. Качество картинки на экране программного плеера не слишком впечатляет. В играх гарантированное разочарование наступает при разрешении 1024x768 и выше, когда вместо динамичного сюжета ты видишь раздражающее слайд-шоу. Правда, у этого чипсета есть небольшой шанс завоевать признание истинных ценителей старины. Допускаем, что игры трехлетней давности будут смотреться на экране монитора вполне терпимо. Во всех остальных случаях радость от общения с такой машиной будет явно не полной.

Можно, конечно, установить в имеющийся на плате (в нашем случае это модель 661FX-M производства компании ECS) AGP-порт хороший видеоакселератор. Однако зачем же тогда тратиться на встроенный графический контроллер? Разве что у тебя есть мысль поначалу приобрести компьютер по минимальной цене, чтобы потом, поднакопив деньжат, дооснастить его хорошей графикой.

SiS 661FX



Системная плата ECS 661FX-M на чипсете SiS 661FX подойдет для сборки самого недорогого компьютера

Внешние графические адаптеры

ГП принято подразделять на три потребительских класса: начальный, средний и высший. Методом снижения частоты, урезания или полного запрета отдельных функций производители из дорогих моделей получают бюджетные варианты ГП, которым присваивают новые торговые марки. Строго говоря, делается все это не от хорошей жизни. Растущее число транзисторов на кристалле, гонка за частотой и довольно сложный технологический процесс привели к тому, что процент выхода годных ГП высшего класса невысок, а потому плат выпускается мало, а цены на них (около 500 $) откровенно кусаются.

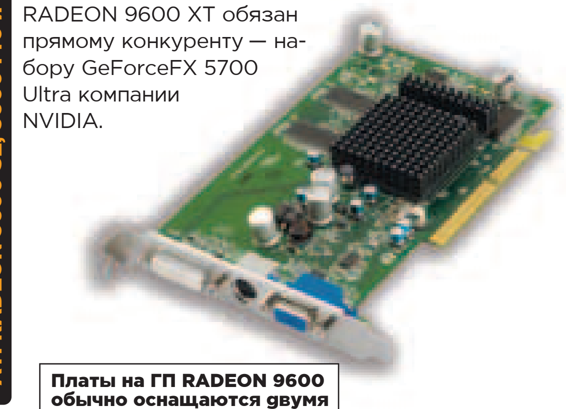
Графические процессоры ATI

Трехмерную графику — в массы!

ATI RADEON 9600 SE, 9600 Pro и 9600 XT

Пристальное внимание производителей к рынку компьютеров среднего класса далеко не случайно. Именно здесь делаются основные деньги и зарабатывается неразменный капитал торговой марки. Продолжая традиции, заложенные предшественником — RADEON 9500, процессоры нового поколения по скорострельности и уровню цен соответствуют запросам и возможностям большинства потребителей.

Модельный ряд серии 9600 содержит две дорогие модели с индексами Pro и XT, различающиеся только тактовыми частотами ядра (400 и 500 МГц). Своим появлением на рынке осенью прошлого года RADEON 9600 XT обязан прямому конкуренту — набору GeForceFX 5700 Ultra компании NVIDIA.



Платы на ГП RADEON 9600 обычно оснащаются двумя выходами на мониторы

Процессоры RADEON 9600 содержат четыре пиксельных конвейера и два блока обработки вершинных шейдеров, а также специальные средства полноэкранного сглаживания, которые позволяют при быстрой прорисовке пикселей добиваться высокого качества изображения, традиционно выгодно отличающего решения ATI от продукции конкурентов.

Недорогая модификация RADEON 9600 SE, относящаяся к ГП начального уровня, имеет сокращенную вдвое разрядность интерфейса памяти, из-за чего показывает меньшее быстродействие. Зато цена у нее вдвое ниже, чем у 9600 Pro, что может привлечь расчетливых геймеров.

Сначала был DirectX 8.1...

ATI RADEON 9200 SE

Графический процессор RADEON 9200 и его модификации 9200 SE и 9200 Pro стали прямыми наследниками ГП предыдущего поколения RADEON 9000 и 9000 Pro. По принятой в ATI системе обозначений младшие модели микросхем в рамках одного семейства маркируются индексом SE. Тактовая частота ГП RADEON 9200 SE равна 200 МГц, а частота видеопамяти — 330 МГц. По аппаратным возможностям он совместим с драйверами DirectX не выше 8.1.

RADEON 9200 SE в состоянии распознавать и обрабатывать инструкции вершинных и пиксельных шейдеров версий 1.1 и 1.4 при максимальной степени полноэкранного сглаживания 4X. Несмотря на скромные по современным меркам игровые возможности, RADEON 9200 SE благодаря встроенному блоку VideoShader весьма успешно справляется с воспроизведением видео всех распространенных форматов и попутно дает возможность выводить предварительно обработанный ТВ-кодером видеосигнал на экран телевизора.

Мы рекомендуем графические платы на ГП ATI RADEON 9200 SE экономным игрокам, желающим получить контрамарку в мир трехмерных компьютерных игр.

Для охлаждения RADEON 9200 SE достаточно пассивного радиатора

Вчерашний чемпион блистает и сегодня

Первый представитель семейства ГП серии 9800 появился весной 2003 г., а уже спустя полгода ATI анонсировала модернизированный вариант RADEON 9800 с индексом XT. Оба графических процессора содержат свыше 100 млн. транзисторов, что затрудняет наращивание тактовой частоты ГП и видеопамяти. Стремясь сохранить разумный баланс между производительностью и устойчивостью системы, компания ATI остановила планку тактовых частот RADEON 9800 XT на уровне 410 МГц для ядра и 730 МГц для памяти (против 380 и 675 МГц у RADEON 9800 Pro). В итоге быстродействия RADEON 9800 XT оказалось вполне достаточно для того, чтобы поддержать имидж продуктов ATI как лидеров рынка компьютерных игр и развлечений.

Еще не так давно комбинации ЦП AMD Athlon 64 FX (а чуть позднее и Intel Pentium 4 Extreme Edition) и графических плат на базе ATI RADEON 9800 XT считались самыми быстрыми в своем сегменте. Учитывая высокую скорость закрашивания пикселей, 256-разрядную шину памяти, восемь пиксельных конвейеров, четыре блока обработки вершинных шейдеров и восемь блоков пиксельных шейдеров, иначе и быть не могло. Применение F-буфера позволило более эффективно обрабатывать инструкции спецификации



Платы на ГП RADEON 9800 Pro смогут удовлетворить запросы большинства игроков

ATI RADEON 9800 SE, 9800 Pro и 9800 XT

API DirectX 9.0, с которой семейство ГП серии 9800 совместимо в полном объеме.

Включение режимов полноэкранного сглаживания 4X и 6X даже при разрешении 1600x1200 не приводит к чрезмерному падению производительности ГП благодаря алгоритмам сжатия информации о цвете объектов и быстрой шине памяти. ATI подчеркивает, что семейство ГП RADEON 9800 может работать не только с DDR, но и с более быстрой памятью DDR2, причем целесообразность ее применения каждый производитель графических плат определяет сам. Примечательно, что RADEON 9800 стал первым ГП от ATI, в спецификации которого указаны требования к блоку питания компьютера.

Рекомендуем графические платы на ГП семейства RADEON 9800 тем, кто не хочет платить половину килобакса за новейший акселератор, но не намерен жертвовать скоростью и красотой трехмерных игр.

Новые фавориты



Сразу после анонса двух ГП нового поколения стало ясно, что к своему 20-летнему юбилею, который ATI Technologies будет отмечать в следующем году, компания подготовилась загодя и весьма основательно. Поводов для оптимизма более чем достаточно. Если верить заявлениям ATI, процессоры серии RADEON X800 открывают новую эру в сфере игр — High Definition Gaming.

Что скрывается за броским девизом, мы поняли, просмотрев демонстрационные ролики (например, игры DoubleCross компании RhinoFX с неподражаемой огненно-рыжей девушкой Ruby) и сняв все ограничения на применение функций полноэкранного сглаживания и анизотропной фильтрации в играх FarCry, Colin McRae Rally 04, Call of Duty и Painkiller (экранное разрешение 1600x1200, максимальное качество текстур). Ничего подобного ранее нам наблюдать не приходилось. Похоже, то, о чем мечтали прожженные геймеры всей планеты, начинает сбываться. Превосходная кинематика движущихся объектов, реалистичное динамическое освещение и тени, предельно четкие MIP-уровни и ровные, вне зависимости от угла расположения к наблюдателю, линии при абсолютно четкой и насыщенной картинке любой сцены.

Достаточно компактная для своего класса плата охлаждается медным радиатором с вентилятором, знакомым нам еще по модели RADEON 9800 XT. В самом центре печатной платы расположена микросхема. В от-

Таблица 1. Графические процессоры фирмы ATI

	Radeon 9200 SE	Radeon 9600 SE	Radeon 9600 Pro	Radeon 9600 XT	Radeon 9800 SE	Radeon 9800 Pro	Radeon 9800 XT	Radeon X800 Pro	Radeon X800 XT PE
Потребительский класс ГП	Начальный	Начальный	Средний	Средний	Высший	Высший	Высший	Высший	Высший
Дата объявления	21 мая 2004 г.	Нет данных	Нет данных	8 мая 2003 г.	30 сентября 2003 г.	Нет данных	5 марта 2003 г.	30 сентября 2003 г.	4 мая 2004 г.
Число транзисторов, млн. шт.	Нет данных	75	75	75	107	115	107	160	160
Тактовая частота ядра, МГц	200	325	400	500	375	380	410	475	520
Видеопамять: тип; физическая (эффективная) тактовая частота, МГц	DDR, 165 (330)	DDR, 200 (400)	DDR, 300 (600)	DDR, 300 (600)	DDR, 337,5 (675)	DDR/DDR II, 337,5 (675)	DDR/DDR II, 365 (730)	GDDR3, 450 (900),	GDDR3, 560 (1120)
Разрядность интерфейса шины, бит/Объем, Мбайт	128/64	128/64	128/128	128/128	256/128	256/256	256/256	256/256	256/256
Скорость закрашивания пикселей, млрд. пиксел/с	0,8	1,3	1,6	2,0	2,6	3,04	3,3	5,7	8,32
Скорость закрашивания пикселей со сглаживанием, млрд. пиксел/с	3,2	7,8	9,6	12,0	15,6	18,1	19,8	Нет данных	Нет данных
Максимальный уровень полноэкранного сглаживания	4X	6X	6X	6X	6X	6X	6X	6X	6X
Число блоков обработки вершинных шейдеров, версия	1/1.4	2/2.0	2/2.0	2/2.0	4/2.0	4/2.0	4/2.0	6/2.0	6/2.0
Число пиксельных конвейеров	4	4	4	4	8	8	8	12	16
Число текстурных блоков пиксельного конвейера	1	1	1	1	1	1	1	Нет данных	Нет данных
Число блоков обработки пиксельных шейдеров, версия	1/1.4	4/2.0	4/2.0	4/2.0	8/2.0	8/2.0	8/2.0	6/2.0	6/2.0
Версия DirectX	8.1	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0
Протестированная графическая плата	ASUSTeK Radeon 9200 SE/TD	PowerColor R96LE	Gigabyte GV-96P128D	ASUSTeK A9600XT/TVD	PoweColor R98SE	ATI Radeon 9800 Pro	Sapphire Ultimate 9800XT	Sapphire Radeon X800 Pro	ATI Radeon X800 XT
Розничная цена, долл.	50	70	160	190	225	300	400	400	500

ATI RADEON X800 Pro и X800 XT Platinum Edition

RADEON X800 — флагманский ускоритель ATI, мечта геймера

личие от NVIDIA ATI не выдвигает дополнительных требований к блоку питания, довольствуясь типовым БП мощностью 350 Вт. Как показали наши испытания, этого действительно достаточно для уверенной работы видеоподсистемы. Более того, будучи установленной в мини-корпуса Shuttle XPC, ABIT DigiDice и им подобные, плата работала абсолютно устойчиво даже с блоком на 200-250 Вт.

Сама архитектура X800 содержит функции с хорошо знакомыми названиями и индексом HD (от High Definition), а именно: SmartShader HD, SmoothVision HD, HyperZ HD и новую аббревиатуру 3Dc, за которой скрывается новый метод сжатия карт нормалей. Чтобы в деталях передать информацию о характере рельефа поверхности, используют так называемые карты нормалей, представленные текстурами, каждый элемент которых содержит данные о трех компонентах вектора (две координаты и направление) — нормали к поверхности объекта в данной точке. Сама карта создается непосредственно на основании разницы между оригинальной высокополигональной моделью объекта и ее упрощенной копией, прорисовка которой ускорителем идет с минимальной затратой ресурсов. Для воссоздания объекта во время рендеринга ГП накладывает карту нормалей на упрощенную модель, восстанавливая очень близкий к оригинальному рельеф объекта без видимых усилий.

Карты нормалей и текстуры занимают место в памяти в период обработки, загружая шину передачи данных. В первую очередь это касается текстур высокого разрешения, которые применяются для воссоздания исходной модели с максимальной достоверностью. Чтобы снизить нагрузку на шину, применяют различные методы сжатия карт и текстур. Высокоэффективный алгоритм обработки карт нормалей 3Dc, аппаратно реализованный в ГП серии X800, позволяет на лету считывать информацию о картах нормалей, а высокая плотность упаковки текстур дает возможность более эффективно и рационально использовать ресурсы конвейера. Поистине фантастических вычислительных мощностей ГП нового поколения было бы нелегко добиться без сверхбыстрой памяти GDDR3.

Отметим новую функцию Temporal Antialiasing, вошедшую в технологию SmartShader HD. На операциях полноэкранного сглаживания ГП управляет расположением образцов, возможные позиции которых внутри пикселя хранятся в специальной программируемой таблице. Ключ к пониманию принципа работы Temporal Antialiasing — инерционность человеческого зрения. Мерцающая с высокой частотой точка воспринимается нами как постоянно светящаяся, отсюда новый способ сглаживания контура — путем последовательного чередования в двух кадрах двух образцов, продолжающих одну линию контура. Как показали исследования, глаз и мозг человека действительно дополняют картину и воссоздают недостающие для каждого кадра данные. В итоге ГП экономит ресурсы, обеспечивая, например, качество сглаживания на уровне 4X средствами 2X.

В нешуточной схватке за лидерство между флагманскими моделями высшего потребительского класса убедительную победу одержал ГП RADEON X800 XT компании ATI. Графическая плата ATI RADEON X800 XT Platinum Edition, спроектированная на базе этого набора, набрала наибольшее число очков и заслужила звание «Выбор редакции». Рекомендуем модели с ГП RADEON X800 тем, кто во всем стремится к идеалу.

Графические процессоры NVIDIA

DirectX 9 — не значит «дорого»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

GeForceFX 5200 исторически стал первым ГП, аппаратно совместимым со всеми функциями драйверов DirectX 9.0. А потому сегодня это самый недорогой процессор, способный воспроизвести на экране потрясающие эффекты, создаваемые вершинными и пиксельными шейдерами версии 2.0.

ГП 5700 и 5200 содержат четыре пиксельных конвейера с одним текстурным блоком на каждый конвейер. Генерация и наложение текстур внутри конвейера может происходить по двум схемам. Два текстурных блока, объединяя усилия, выполняют работу, обслуживая только два пиксельных конвейера (два других в это время остаются не задействованными), либо каждый из блоков обслуживает в одиночку свой конвейер — схемы 2X2 и 4X1 соответственно (для GeForceFX 5200 последний режим недоступен).

Так же как и первое поколение GeForceFX,

NVIDIA GeForceFX 5200, 5700 и 5700 Ultra



Плата MSI FX5700 Ultra TD128 показывает отличное соотношение цена/скорость

Почти на околоземной орбите

Конструктивная критика, высказанная в адрес самого первого представителя FX-серии (GeForceFX 6800), явно пошла на пользу разработчикам. В достаточно короткие сроки команде инженеров NVIDIA удалось разобраться в причинах неудач в целом перспективной архитектуры и предложить рынку два ГП, восстановивших пошатнувшийся было паритет в сегменте высокопроизводительных акселераторов высшего класса.

Не мешкая, разработчики вернули графическую память DDR, вдвое увеличив при этом разрядность шины. Несколько меньшие тактовые частоты, на которых работают ядро и память ГП, не повлияли на общую производительность системы в силу того, что пропускная способность памяти выросла более чем в полтора раза, увеличилась скорость закрашивания пикселей, а механизмы наложения текстур приобрели законченный вид. Число транзисторов на кристаллах 5900 и 5950 Ultra (130 и 135 млн.) оказалось больше, чем у самых мощных процессоров Intel и AMD, а ряд специальных мер позволил снизить уровень шума от работы охлаждающей системы до вполне приемлемого значения. Пожалуй, спрос на эти ГП сегодня ограничен только одним параметром — высокой розничной ценой (500 $).

Рекомендуем платы на ГП GeForceFX 5900 Ultra и 5950 Ultra тем, кто рассчитывает на будущие игры, способные использовать фантастические возможности этих процессоров.



Графический акселератор Gigabyte GV-N595U-GT на основе ГП GeForceFX 5950 Ultra для охлаждения оснащен воздушной турбиной

NVIDIA GeForceFX 5900 Ultra и 5950 Ultra

ГП 5200 оснащены средствами обработки вершинных шейдеров CineFX, в то же время им недоступна аппаратная функция полноэкранного сглаживания и анизотропной фильтрации IntelliSample. Для этих целей используются возможности драйвера Detonator Accuview (варианты 2X, Quincunx, 4X и 4XS, доступный только в режиме Direct3D). Если говорить о качестве выводимого изображения, в целом оно неплохое, хотя и несколько хуже, чем у основного конкурента от ATI — RADEON 9200.

ГП GeForceFX 5700 Ultra на момент анонса вызвал немало споров. Одним из предметов дискуссии стала скоростная память DDR2, которую NVIDIA рекомендовала использовать производителям графических плат. Учитывая приблизительно одинаковые характеристики изделия NVIDIA в сравнении с основным оппонентом из стана ATI (RADEON 9600 XT), приходим к выводу, что его стартовая цена явно завышена. Все это так, но детальное изучение архитектуры набора свидетельствует о том, что Ultra-вариант серии 5700 — не что иное, как модификация ядра GeForceFX 5950, ограниченного чуть меньшими частотами ГП и видеопамяти, шина которого также «попала под сокращение» до 128 разрядов. В остальном GeForceFX 5700 Ultra представляет собой вариант одного из флагманов NVIDIA, модифицированный для нужд массового рынка.

Графические ускорители семейства NVIDIA GeForceFX 5200 и 5700 показывают отличные результаты в споре за пальму первенства среди 3D-акселераторов нижнего и среднего классов. Рекомендуем их тем, кто рассчитывает на самые современные игры, но не намерен вкладывать в компьютер большие деньги. Среди изделий среднего потребительского класса вне конкуренции оказалась графическая плата MSI FX5700 Ultra TD128, основанная на ГП NVIDIA GeForceFX 5700 Ultra. Ей мы присвоили титул «Выбор редакции».

Такого ты еще не видел!

Весна этого года оказалась весьма продуктивной для компаний NVIDIA и ATI, которые поочередно представили ГП нового поколения, разом изменившие наши представления о возможностях современной 3D-графики. Производительность флагманских изделий обеих компаний отличается от предшественников не на 15-25%, а в два раза. Пожалуй, производители ЖК- и ЭЛТ-мониторов могут начинать подсчитывать будущую прибыль от продаж моделей, которым доступно разрешение 1600x1200, 2048x1536 и выше с частотой обновления экрана (для ЭЛТ) от 85 или 75 Гц.

Итак, что нового предлагает NVIDIA? Прежде всего — шестнадцать пиксельных конвейеров и шесть вершинных шейдеров, 222 млн. транзисторов, размещенных на кристалле, и 256-разрядную шину сверхскоростной памяти DDR3 со временем выборки 1,6 нс.

Существенной переработке подверглись уже известные функции, получившие очередной индекс в обозначении — CineFX 3.0 (обеспечивает выполнение сценариев команд шейдеров 3.0, включенных в будущую спецификацию DirectX 9.x), IntelliSample 3.0 и UltraShadow II (технология, ускоряющая вычисления теневых эффектов от источников света любой сложности с возможностью исключения из расчетов областей, выходящих за границы распространения тени).

Пиксельным шейдерам версии 3.0 еще предстоит доказать свое право на массовое применение в играх и прикладных программах. Возможность обработки их инструкций означает наличие в архитектуре ГП встроенного интеллекта для предсказания динамических циклов и ветвлений.

Впервые анонсированная технология построения сцен с высоким динамическим диапазоном освещенности HPDR (High-Precision Dynamic-Range) предполагает новую систему представления цвета. Эта система

NVIDIA GeForce 6800 и 6800 Ultra



Платы на основе NVIDIA GeForce 6800 Ultra заработают в полную мощь с выходом игр для DirectX 9.0c

оперирует понятиями интенсивности и оттенка пикселей RGB-модели (или привычными по настройке телевизора характеристиками «яркость» и «насыщенность»). Динамического диапазона (градаций яркости мониторов) становится недостаточно для воспроизведения реалистичных эффектов игры света и тени, присутствующих в трехмерной сцене. Человеческий глаз — самый совершенный оптический инструмент — готов к восприятию информации, выдать которую аппаратура пока не может. В то же время, пытаясь добиться максимального соответствия 3D-сцены на экране монитора картинке из реальной жизни, программисты и разработчики аппаратных средств рискуют перегрузить видеоподсистему вычислениями, на корню загубив саму идею геймплея.

Сейчас работа по воспроизведению сцен с высоким динамическим диапазоном ведется в нескольких направлениях. Один из вариантов предложен компанией Industrial Light & Magic. Это 16-разрядный формат представления HDR-изображения, которым может оперировать ГП. GeForce 6800 для построения и вывода такого изображения на экран монитора разбивает весь процесс на три стадии. На первой — Light Transport — ГП ведет расчет HDR-сцены с последующим сохранением информации о каждом пикселе в буфере обмена в формате OpenEXR с плавающей точкой. Далее происходит фактический перерасчет

Таблица 2. Графические процессоры NVIDIA

	GeForceFX 5200	GeForceFX 5700 LE	GeForceFX 5700	GeForceFX 5700 Ultra	GeForceFX 5900 XT	GeForceFX 5900 Ultra	GeForceFX 5950 Ultra	GeForce 6800	GeForce 6800 Ultra
Потребительский класс ГП	Начальный	Начальный	Средний	Средний	Высший	Высший	Высший	Высший	Высший
Дата объявления	6 марта 2003 г.	н/д	н/д	23 октября 2003 г.	н/д	12 мая 2003 г.	23 октября 2003 г.	14 апреля 2004 г.	14 апреля 2004 г.
Число транзисторов, млн.	47	82	82	82	130	130	135	222	222
Тактовая частота ядра, МГц	250	250	425	475	390	450	475	325	400
Видеопамять: тип, физическая (эффективная) тактовая частота, МГц	DDR, 200 (400)	DDR, 200 (400)	DDR, 275 (550)	DDR/DDR II, 450 (900)	DDR, 350 (700)	DDR, 425 (850)	DDR, 475 (950)	GDDR3, 350 (700)	GDDR3, 550 (1100)
Разрядность интерфейса шины/Объем, Мбайт	128/128	128/128	128/128	128/128	256/256	256/256	256/256	256/256	256/256
Скорость закрашивания пикселей, млрд. пиксел/с	0,5	Нет данных	Нет данных	1,9	Нет данных	3,6	3,8	3,9	6,4
Скорость закрашивания пикселей со сглаживанием, млрд. пиксел/с	2,0	Нет данных	Нет данных	15,2	Нет данных	28,8	30,4	Нет данных	Нет данных
Максимальный уровень полноэкранного сглаживания	4X	8X	8X	8X	8X	8X	8X	16X	16X
Число блоков обработки вершинных шейдеров, версия	Нет данных/2.0	Нет данных/2.0	3/2.0	3/2.0	3/2.0	3/2.0	3/2.0	6/3.0	6/3.0
Число пиксельных конвейеров	2	4 (2)	4 (2)	4 (2)	8 (4)*	8 (4)*	8 (4)*	12	16
Число текстурных блоков пиксельного конвейера	1	1 (2)*	1 (2)*	1 (2)*	1 (2)*	1 (2)*	1 (2)*	1	1
Число блоков обработки пиксельных шейдеров, версия	Нет данных/2.0	4/2.0	4/2.0	4/2.0	4/2.0	4/2.0	4/2.0	6/3.0	6/3.0
Версия DirectX	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0
Протестированная графическая плата	Albatron FX5200P	Chaintech FX5700LE	MSI FX5700 TD128	MSI FX5700 Ultra TD128	MSI FX5900XT VTD128	ASUSTeK V9950 Ultra	Gigabyte GV-N595U-GT	N/A	Albatron 6800U
Розничная цена, долл.	70	80	175	225	205	500	500	~350	500

* Пиксельные конвейеры могут работать в двух режимах — 8X1 и 4X2.

цветового пространства трехмерной сцены в sRGB-формат двумерного изображения. Этот процесс получил название Tone Mapping. Наконец, на финальной стадии Color and Gamma Correction данные приводятся в соответствие с цветовым пространством монитора, после чего они могут быть выведены на экран.

Множество форматов видеопотоков, которые нужно воспроизвести или отредактировать, могут обрабатываться непосредственно в ГП. Для этих целей предназначен специальный видеопроцессор, оснащенный средствами кодирования-декодирования информации. Речь идет о подавлении помех, вызванных артефактами от чересстрочной развертки, преобразовании цветового пространства и частоты кадров, масштабировании и фильтрации, гамма-коррекции и шумоподавлении, синхронизации аудио- и видеоданных, аппаратном воспроизведении потоков формата WMV, MPEG, HDTV. По замыслу разработчиков, эра цифрового телевидения уже не за горами, а значит, пора готовить ГП к будущим телетрансляциям.

Завершая краткий экскурс в архитектуру семейства ГП GeForce 6800, добавим, что NVIDIA настоятельно рекомендует пользователям, приобретающим графические платы на наборах серии 6800, позаботиться о надежном электропитании ПК. В официальных документах речь идет о блоках питания мощностью 480 Вт (минимум 400 Вт). Стоит заметить, что высококачественный БП обойдется сегодня счастливому обладателю GeForce 6800 как минимум в 100 $.

Графические процессоры XGI

Дерзкий претендент на место в компьютере

Еще год назад компании с таким названием попросту не существовало. XGI Technology Inc. (от аббревиатуры Extreme Graphics Innovations) была образована в июне 2003 г. путем слияния мультимедийного подразделения компании Silicon Integrated Systems и графического подразделения компании Trident Microsystems. Сейчас объединенный коллектив XGI насчитывает чуть более трехсот человек. Компания не имеет собственного производства и представляет себя как разработчика микросхем для профессиональной графики, мультимедийных устройств и рынка мобильной связи. Торговая марка Volari и семейство графических плат на базе ядра с аналогичным названием впервые были представлены публике 8 января этого года на выставке Consumer Electronic Show в Лас-Вегасе.

Плата XGI Volari V8, побывавшая в нашей лаборатории, относится к среднему потребительскому классу, а ее модифицированный вариант XGI Volari V8 Ultra — к графическим ускорителям высшего класса. В арсенале XGI присутствуют еще пары недорогих графических плат Volari V5/V5 Ultra и двухпроцессорных

Таблица 3. Графический процессор XGI и чипсеты со встроенной графикой

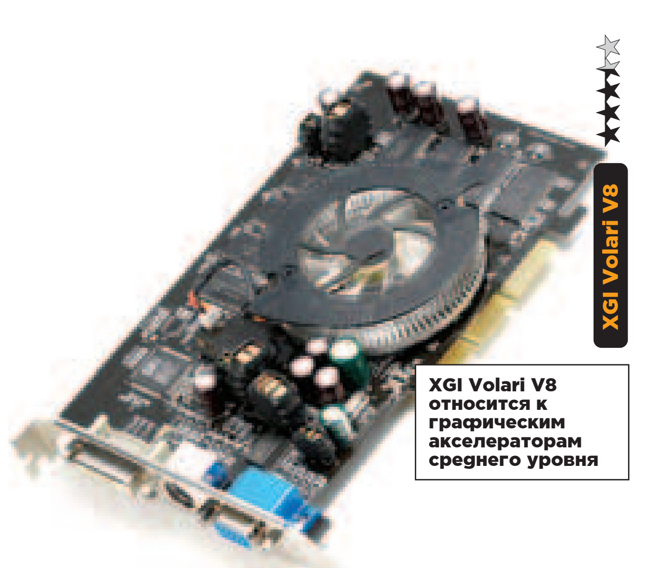
	XGI Volari V8	ATI Radeon 9100 IGP/9100 Pro	Intel 865GV	SiS 661FX
Потребительский класс ГП	Средний	Начальный	Начальный	Начальный
Дата объявления	15 сентября 2003 г.	23 июня 2003 г.	21 мая 2003 г.	30 октября 2003 г.
Графическое ядро	Volari V8	ATI Radeon 9200	Intel 865GV+ICH5	SiS Mirage Graphics
Число транзисторов, млн. шт.	90	Нет данных	Нет данных	Нет данных
Тактовая частота ядра, МГц	300	300	266	200
Видеопамять: тип; физическая (эффективная) тактовая частота, МГц	DDR, 250 (500)	DDR SDRAM, Нет данных	DDR RAM, 266	DDR RAM, 200
Разрядность интерфейса шины/Объем, Мбайт	128/128	16/128	32/64	32/64
Скорость закрашивания пикселей, млрд. пиксел/с	Нет данных	1,0	Нет данных	Нет данных
Скорость закрашивания пикселей со сглаживанием, млрд. пиксел/с	Нет данных	Нет данных	Нет данных	Нет данных
Максимальный уровень полноэкранного сглаживания	4X	4X	Нет данных	Нет данных
Число блоков обработки вершинных шейдеров, версия	2/2.0	1/1.4	Нет данных	Нет данных
Число пиксельных конвейеров	8	4	Нет данных	2
Число текстурных блоков пиксельного конвейера		1	Нет данных	Нет данных
Число блоков обработки пиксельных шейдеров, версия	4/2.0	1/1.4	Нет данных	Нет данных
Версия DirectX	9.0	8.1	8.1	7.0
Протестированная плата	XGI Volari V8 (reference design)	ASUSTeK P4R800-VM	MSI 865GM2	ECS 661FX-M
Розничная цена, долл.	~150	80	75	70

моделей верхнего ценового диапазона Volari Duo (варианты на основе ГП V5 Ultra и V8 Ultra).

Все платы семейства Volari имеют схожую архитектуру и различаются тактовой частотой ГП, а также числом конвейеров и количеством вершинных и пиксельных шейдеров.

Ядро ГП Volari V8 работает на тактовой частоте 300 МГц, а максимальная тактовая частота видеопамяти DDR/DDR2 может достигать 325/450 МГц в зависимости от типа модулей, установленных на каждой конкретной модели. В протестированном нами образце DDR-память объемом 128 Мбайт, имеющая 128-разрядный интерфейс, работала на частоте 250 МГц. Восемь пиксельных конвейеров и четыре блока обработки инструкций вершинных шейдеров версии 2.0 выглядят совсем неплохо на фоне других ГП среднего потребительского класса. Отметим также функцию оптимизации памяти BroadBahn на основе фирменных алгоритмов сжатия и технологию улучшения качества воспроизведения видео основных форматов, включая DVD, благодаря программно-аппаратной компенсации артефактов, характерных для чересстрочной развертки.

На фоне этих характеристик вызывает удивление невысокий уровень качества полноэкранного сглаживания и анизотропной фильтрации, максимальная степень которых не превышает значения 4X. Если верить заявлениям XGI, для устранения «лестничного» эффекта в ГП Volari применяется техника так называемого суперсэмплинга, а для фильтрации текстур — все доступные методы, включая комбинированный вариант трилинейной фильтрации и анизотропии. Картина на экране выглядит, мягко говоря, далекой от идеала. Детальный анализ экранов подсказывает нам, что драйвер видеоплаты идет по пути наименьшего сопротивления, накладывая, если говорить упрощенно, примитивный размывающий фильтр на все пространство сцены. Для того чтобы оценить конечный результат подобных действий, достаточно вспомнить эффект от применения аналогичного фильтра в любом графическом редакторе. Сомнительная польза от такого решения вряд ли будет оценена избалованным игровым сообществом.



XGI Volari V8

XGI Volari V8 относится к графическим акселераторам среднего уровня

В настоящее время, когда ощущается явный дефицит оригинальных плат на базе ГП XGI Volari, довольно трудно определить истинные мотивы, побудившие разработчиков выбрать столь аскетичное решение, судя по всему, реализованное исключительно программными средствами. Будем надеяться, что они смогут решить эту проблему.

Таблица 4. Результаты тестов 3DMark03, баллы

Графический процессор	Протестированная плата	1024x768/1600x1200 (FSAA выкл.)	1024x768/1600x1200 (FSAA 4 sample)	1024x768/1600x1200 (AF 8X)	1024x768/1600x1200 (FSAA 4 sample + AF 8X)
ATI Radeon 9200 SE	ASUSTeK Radeon 9200 SE/TD	653/280	146/ Неприменимо	600/256	137/ Неприменимо
ATI Radeon 9600 SE	PowerColor R96LE	1705/781	889/283	1409/663	787/265
ATI Radeon 9600 Pro	Gigabyte GV-96P128	3445/1776	1951/725	2944/1509	1754/694
ATI Radeon 9600 XT	ASUSTeK A9600XT/TVD	3863/1965	2136/740	3154/1597	1855/679
ATI Radeon 9800 SE	PowerColor R98SE	3821/1935	2176/757	2880/1446	1754/657
ATI Radeon 9800 Pro	ATI Radeon 9800 Pro	5842/3332	3451/1795	4731/2650	2923/1519
ATI Radeon 9800 XT	Sapphire Ultimate 9800 XT	6523/3723	5305/2968	5303/2964	3346/1815
ATI Radeon X800 Pro	Sapphire Radeon X800 Pro	8577/5308	5269/3054	7446/4387	4721/2702
ATI Radeon X800 XT	ATI Radeon X800 XT Platinum Edition	12361/8011	7751/4620	11243/6624	7718/4616
NVIDIA GeForceFX 5200	Albatron FX5200P	1515/765	737/310	1324/667	692/296
NVIDIA GeForceFX 5700 LE	Chaintech FX5700LE	1731/838	962/437	1503/738	875/404
NVIDIA GeForceFX 5700	MSI FX5700 TD	3197/1703	2019/916	2754/1460	1801/809
NVIDIA GeForceFX 5700 Ultra	MSI FX5700 Ultra TD	3930/2153	2495/1195	3360/1836	2212/1071
NVIDIA GeForceFX 5900 XT	MSI FX5900XT VTD	5252/3019	3691/1771	4238/2428	3034/1467
NVIDIA GeForceFX 5900 Ultra	ASUSTeK V9950Ultra	6044/3541	4343/2380	4906/2859	3570/1948
NVIDIA GeForceFX 5950 Ultra	Gigabyte GV-N595U	6193/3673	4467/2478	5079/2975	3697/2033
NVIDIA GeForce 6800	Albatron 6800	11712/7525	7285/4342	10556/6225	7240/4338
XGI Volari V8	XGI Volari V8	2414/1261	2073/990	2291*/1241*	1923*/972
ATI Radeon 9100 IGP	ASUSTeK P4R800-VM	745/381	221/ Неприменимо	691/346	202/ Неприменимо
Intel 865GV	MSI 865GM2	135/79	Неприменимо/Неприменимо	Неприменимо/Неприменимо	Неприменимо/Неприменимо
SiS 661 FX	ECS 661FX-M	117/44	Неприменимо/Неприменимо	Неприменимо/Неприменимо	Неприменимо/Неприменимо

* Режим анизотропной фильтрации AF — 4X.

** Режим полноэкранного сглаживания FSAA — Non-Maskable


ИГРЫ
ПО КАТАЛОГАМ
e-shop
GAMEPOST
С ДОСТАВКОЙ НА ДОМ
www.gamepost.ru
www.e-shop.ru
РЕАЛЬНЕЕ,
ЧЕМ В МАГАЗИНЕ
БЫСТРЕЕ,
ЧЕМ ТЫ ДУМАЕШЬ
$25,99
ЛУЧШАЯ ЦЕНА В МОСКВЕ!
Couter-Strike: Condition Zero
$79,99
СКОРО В ПРОДАЖЕ
The Sims 2 vs version
$79,99
СКОРО В ПРОДАЖЕ
Half-Life 2
$75,99
ЛУЧШАЯ ЦЕНА В МОСКВЕ!
Unreal Tournament 2004
$85,99
СКОРО В ПРОДАЖЕ
Doom 3
$15,99
ЛУЧШАЯ ЦЕНА В МОСКВЕ!
WarCraft III: The Frozen Throne
$79,99
РЕКОМЕНДУЕТ
Final Fantasy XI
$79,99
HOT!
Lineage II: The Chaotic Chronicle
$59,99
Dark Age of Camelot Platinum Edition
$59,99
EverQuest: Platinum
Заказы по интернету – круглосуточно!
Заказы по телефону можно сделать
e-mail: sales@e-shop.ru
с 09.00 до 21.00 пн – пт и с 10.00 до 19.00 сб – вс
(095) 928-6089 (095) 928-0360 (095) 928-3574

ТЕСТИРУЕМ

Девять блокнотов с кнопочками

Компьютерным рыцарям дорог есть из чего выбрать — и по цене, и возможностям Алексей Морозов, Сергей Никитин, Иван Рогожкин

Зная, что многие читатели нашего журнала не прочь обзавестись приличным блокнотным компьютером для игр и работы, мы провели испытания девяти моделей. Четыре машины оснащены процессором Pentium M, три — процессором Pentium 4, одна — 64-разрядным Athlon 64 и одна — 32-разрядным Athlon XP. Обрати внимание, процессоры Pentium M и Pentium 4 нельзя сравнивать по частоте — микросхемы имеют разную архитектуру, другими словами, исполняют разное число команд за один такт. Ноутбуки на Pentium 4 не способны долго работать от батарей (если не возить за собой тележку с автомобильным аккумулятором), а посему предназначаются на замену настольным компьютерам. Машины с Pentium M намного дольше работают автономно, но немного уступают по скорости.

Оценивая компьютеры, мы обращали внимание на производительность, качество изображения, особенности клавиатуры, надежность работы указательного устройства, шумность охлаждающей системы, звучание встроенных динамиков, комплект программ... В общем, на все то, что требуется пользователю и игроку.

Для измерения производительности в трехмерных играх все ноутбуки проходили испытания с помощью программы 3DMark03 (при разрешении 1024x748 с 32-разрядным представлением цвета). Мы специально воздержались от использования других тестов, отдав предпочтение нашему любимому пакету. Тестовая программа запускалась при работе ноутбука от сети в той конфигурации и с теми настройками, которые предоставил нам изготовитель компьютера. Измеряя время работы от батарей, мы смотрели DVD-фильм и крутили демо 3DMark03.

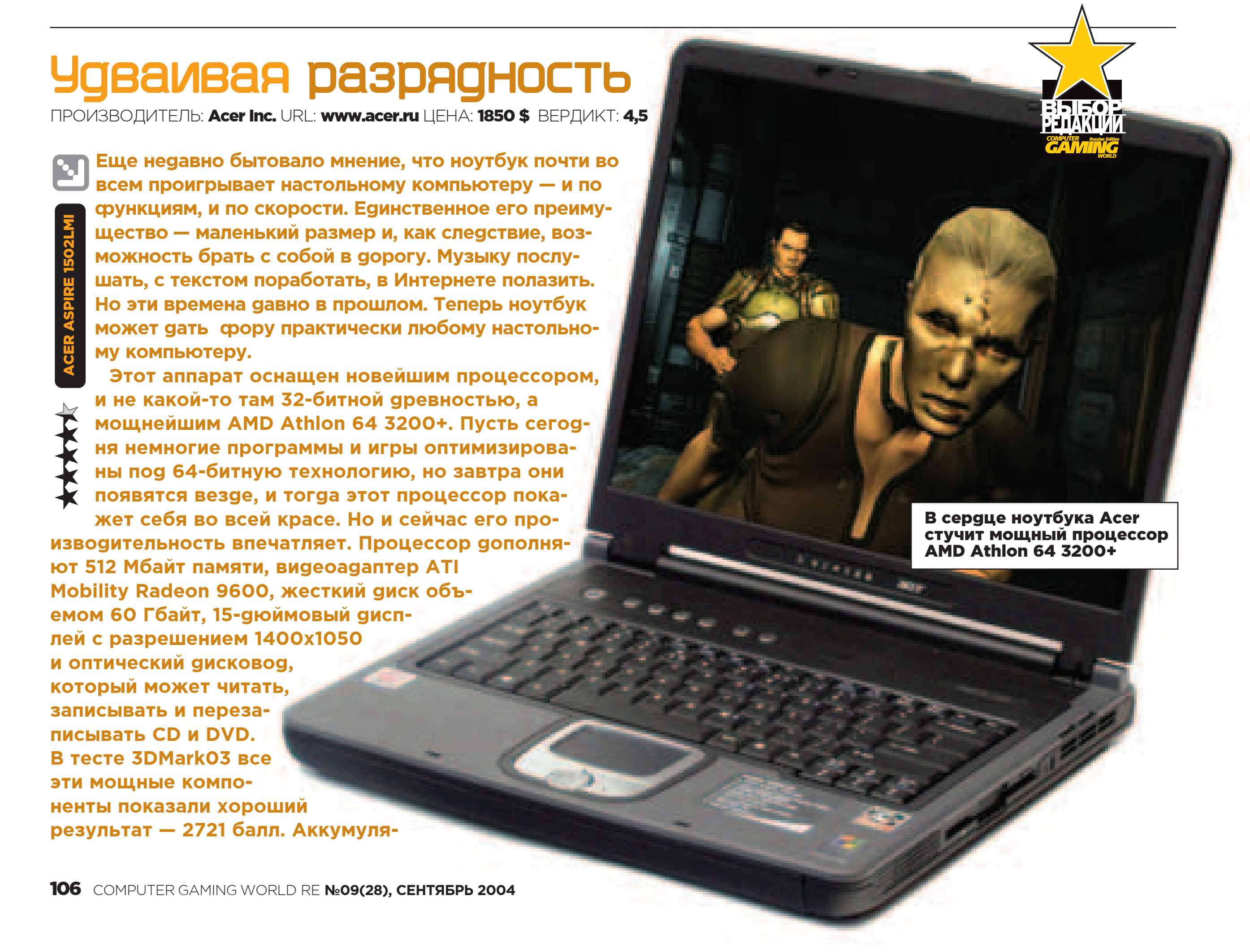
Удваивая разрядность

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Acer Inc.** URL: **www.acer.ru** ЦЕНА: **1850 $** ВЕРДИКТ: **4,5**

ACER ASPIRE 1502LMI

Еще недавно бытовало мнение, что ноутбук почти во всем проигрывает настольному компьютеру — и по функциям, и по скорости. Единственное его преимущество — маленький размер и, как следствие, возможность брать с собой в дорогу. Музыку послушать, с текстом поработать, в Интернете полазить. Но эти времена давно в прошлом. Теперь ноутбук может дать фору практически любому настольному компьютеру.

Этот аппарат оснащен новейшим процессором, и не какой-то там 32-битной древностью, а мощнейшим AMD Athlon 64 3200+. Пусть сегодня немногие программы и игры оптимизированы под 64-битную технологию, но завтра они появятся везде, и тогда этот процессор покажет себя во всей красе. Но и сейчас его производительность впечатляет. Процессор дополняют 512 Мбайт памяти, видеоадаптер ATI Mobility Radeon 9600, жесткий диск объемом 60 Гбайт, 15-дюймовый дисплей с разрешением 1400x1050 и оптический дисковод, который может читать, записывать и переписывать CD и DVD. В тесте 3DMark03 все эти мощные компоненты показали хороший результат — 2721 балл. Аккумуля-



В сердце ноутбука Acer стучит мощный процессор AMD Athlon 64 3200+

тор поддерживал работу машины в течение 3 часов 5 минут.

Останутся довольны и любители игр — отличная производительность при максимальных графических настройках, звук вполне приличный, управление тоже удобное. Конечно, в игре лучше пользоваться не сенсорной панелью, а мышкой, но можно обойтись и без нее. Для тех, кому нужны возможности связи — соединения на любой вкус: гигабитный сетевой контроллер, доступ к беспроводным сетям Wi-Fi, возможность работы с устройствами Bluetooth, инфракрасный порт и обычный модем. Если у тебя есть цифровой фотоаппарат или плейер, тебе пригодится устройство считывания карточек памяти трех типов. А если карточка памяти где-то затерялась, помогут четыре порта USB и один mini-USB специально для мобильных мультимедиа-штучек. Учти только, что ноутбук весит три с половиной кило.

Этот ноутбук подойдет всем — игрокам, которые будут резаться на нем в самые последние игры, любителям мультимедиа, которые смогут без проблем соединять свои игрушки с компьютером, и серьезным бизнесменам, которым нужны мощные коммуникационные возможности. Но особо ноутбук **Acer Aspire 1502LMI**, получивший знак **«Выбор редакции»** нашего журнала, приглянется тем, кто смотрит в будущее и рассчитывает на 64-разрядные программы.

Дитя цифрового века

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Nexus** URL: **www.bliss.ru**
ТЕЛ.: **(095) 926-0682** ЦЕНА: **1855 $** ВЕРДИКТ: **4**

BLISS 5055CE

Bliss 5055CE — типичный ноутбук для сугубо делового человека. Разработчики машинки не стали особо ломать голову над ее оформлением, озаботившись лишь прочностью конструкции, проблемой упаковки электронной начинки и ее охлаждения в корпусе минимального размера.

А охлаждать есть что: процессор Pentium 4 с частотой 3,2 ГГц и технологией Hyper-Threading, 1024 Мбайт памяти и комбинированный накопитель DVD-ROM & CD-R/RW с устройством считывания карточек памяти различных типов.

Раскладка клавиатуры в ноутбуке обычная, клавиши сделаны из темной полупрозрачной пластмассы (наверное, для того, чтобы было видно, куда потек кофе), нажимаются приятно. Набор портов и интерфейсов удовлетворит большинство пользователей, хотя могут найтись те, кому не хватит двух разъемов USB.

Было бы совершенно неинтересно, если бы в этом ноутбуке не оказалось никакой изюминки. Приглядевшись, ты заметишь встроенную видеокамеру — крошечный красноватый глазок над экраном. Фотографии, сделанные этой камерой, тебе вряд ли захочется отнести для печати в цифровую лабораторию, но для телеконференций и украшения электронных писем страшными гримасами она подходит прекрасно.

В комплекте с ноутбуком поставляются кожаная сумка и фирменная серебристая оптическая мышь, подключаемая к USB-порту.

Картинки на экране выглядели отлично, движение передавалось плавно. Встроенные вентиляторы шумели негромко, гораздо тише, чем на типичном настольном компьютере сравнимой производительности. Однако динамики ноутбука играли тиховато, заваливая в канаву высокие и низкие частоты (рекомендуем смотреть DVD-фильмы и слушать компакт-диски в наушниках).

На полностью заряженных батареях аппарат фирмы **Nexus** проработал 1 час и 15 минут. Для мощного ноутбука это неплохой результат. На тесте 3DMark03 мы получили 2810 баллов - результат выше среднего в нашем обзоре.

Если ты не относишься к требовательным эстетам, ты найдешь в **Bliss 5055CE** хорошего делового помощника, непритязательного и многофункционального. А в часы досуга на нем можно с большим удовольствием поиграть.

Bliss 5055CE — отличная машина для «белого воротничка», который любит поиграть на досуге

Быстроходный тяжеловес

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **«НКА Групп»** URL: **www.iru.ru**
ТЕЛ.: **(095) 363-3502** ЦЕНА: **2195 $** ВЕРДИКТ: **4**

IRU BRAVA 4717

IRU Brava 4717 входит в клан ноутбуков, жаждущих выселить настольные компьютеры с насиженных мест. Он состоит из наиболее производительных на сегодняшний день компонентов и великолепного широкоформатного дисплея с диагональю 17-дюймов и разрешением 1440x900.

Сердце ноутбука, один из самых мощных на сегодняшний день процессоров от Intel с тактовой частотой 3,2 ГГц, работает на 800-МГц шине. Технология Hyper-Threading позволяет работать или играть, одновременно выполняя кучу программ.

Когда в компьютере много памяти, слово Loading (загрузка) появляется на экране нечасто. Именно поэтому производитель установил в **Brava 4717** два модуля памяти общим объемом 1 Гбайт. Для хранения игр и MP3-коллекции пригодится быстрый 60-Гбайт жесткий диск со скоростью вращения шпинделя 7200 оборотов в минуту (в других моделях этот показатель редко превышает 5400). Однако на ноутбуке, ориентированном на замену настольных машин, хотелось бы иметь более вместительное хранилище.

Мощный видеоконтроллер Radeon 9700 вместил в себя 128 Мбайт видеопамяти. С таким графическим адаптером можно смело идти на любое виртуальное поле боя. Побывав на межгалактической космической станции и оставив свой след в лесах Амазонки, 3D-акселератор произвел отличное впечатление. На тестовой программе 3DMark03 мы получили 3002 балла — второй результат в обзоре!

ЖК-матрица ноутбука, яркая и чистая, показала себя с лучшей стороны при отображении движущихся объектов: никаких шлейфов они не оставляли. Наблюдать за тем, как ты разделываешь монстров, друзья смогут сбоку — дисплей имеет широкий обзор.

Также **Brava 4717** можно использовать в качестве домашнего кинотеатра, недаром ноутбук имеет широкоформатный дисплей и DVD-ROM (последний, кстати, по совместительству прожигает CD-диски). Еще одна функция — просмотр телепередач. Производитель установил в машинку TV-тюнер, превратив ее в мультимедиа-центр. Для управления тюнером предусмотрен пульт ДУ, как оказалось, очень удобный.

Акустическая система дополняет домашний кинотеатр. Истошные вопли могут вырываться из фронтальных и тыловых динамиков, а дикое рычание — через сабвуфер снизу. Такая развесистая акустика редко встречается в ноутбуках. Ты надолго запомнишь вопли умирающих монстров!

Сенсорная панель, заменяющая в ноутбуках мышку, понравится офисному работнику, но вряд ли устроит настоящего стратега. Однако к компьютеру легко подключить стандартную USB-мышь. Писателей и любителей симуляторов, как известно, особо волнует клавиатура. Научиться мастерски управлять ею не составит никакого труда. Хорошо продуманное расположение клавиш поможет быстро общаться во время сетевых баталий.

Производитель позаботился и о любителях видео и фото. Ноутбук умеет считывать информацию с множества карт памяти, а для подключения бытовой цифровой видеокамеры предусмотрен порт FireWire.

Для обмена цифровыми фотографиями с друзьями потребуется Интернет. Подключить к нему **Brava 4717** — дело несложное. Встроенный модем наверняка устроит экономных пользователей, хотя владелец **Brava 4717**, наверняка, захочет использовать высокоскоростной доступ к Интернету. В этом ему поможет встроенный адаптер Gigabit Ethernet. Для пользователей, не желающих тянуть хвосты, в ноутбуке предусмотрен беспроводный сетевой адаптер Wi-Fi.

Множество мощных компонентов, положенных в основу ноутбука **IRU Brava 4717**, повлияли на размер и массу компьютера. Назвать ноутбук мобильным язык не поворачивается — его масса 4,9 кг. Подключать ноутбук к сети тебе придется часто, так как время автономной работы истекает примерно через полтора часа.

IRU Brava 4717 хорошо сыграет роль игрового и делового компьютера, а также центра домашних развлечений. Однако он вряд ли устроит любителей путешествовать без автомобиля. Зато тем, кто регулярно переезжает с одного места на другое (дом, офис, дача, гостиница) и любит смотреть DVD-фильмы, должен прийтись по вкусу.

Мощные компоненты Brava 4717 работают быстро, но сокращают время автономной работы ноутбука

Дорожный щеголь

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **LG Electronics** URL: **www.lg.ru** ЦЕНА: **2799 $**
ВЕРДИКТ: **4,5**

Подобно новогодней елке с дорогими игрушками, элегантный и стильный ноутбук фирмы LG кажется нам светлым украшением офиса. Аккуратный и абсолютно не громоздкий, он, без сомнения, великолепно впишется в любой интерьер. Но ноутбук — это компьютер, миссия которого облегчать жизнь своему владельцу, а для этого нужно обладать недюжинными умственными способностями.

LM50 создан по технологии Intel Centrino — в нем используется процессор Pentium M, восседающий на плате с чипсетом Intel, и сетевой беспроводной адаптер. Тактовая частота 1,8 ГГц — не максимум, уже сейчас на рынке присутствуют 2-ГГц модели, но в нашем обзоре это самый быстрый процессор Pentium M.

Объем оперативной памяти в тестируемом ноутбуке 512 Мбайт. Этого может быть маловато для проектирования олимпийского стадиона, но для Интернета, игр и офисных программ — более чем достаточно. Расширять трио и превращать его в оркестр будет пухленький жесткий диск, на который можно записать все, что тебе вздумается. На 80-Гбайт пространстве найдется место для музыкальной и игровой коллекций, для офисных и графических программ и для парочки DVD-фильмов. Не хочется захламлять жесткий диск? В твоем распоряжении комбинированный накопитель DVD-ROM/CD-RW. Он умеет прожигать CD-диски, а также считывать DVD.

LG LM50-HHWK отличился малым весом и продолжительным временем автономной работы

Из ноутбука **LG** получается неплохой переносной кинотеатр: прекрасный 15-дюймовый дисплей с разрешением 1400x1050 дает яркие краски и отличную детализацию. Конечно, на 17-дюймовом широкоформатном экране DVD-фильмы смотрелись бы лучше, но тогда ноутбук приобрел бы непомерные размеры.

Любителей компьютерных игр, без сомнения, интересует видеосистема. В **LM50** используется быстрый и один из самых современных на данный момент графический контроллер ATI Mobility Radeon 9700. Ты смело можешь ставить максимальное разрешение и высокий уровень детализации в любимой игрушке.

Аудиосистема-стандартная, достаточная для использования задач, на которые ноутбук ориентирован.

Если бессмысленное уничтожение тупоголовых ботов не твой конек, попробуй свои силы в сетевых сражениях. Для этого следует объединить хотя бы пару компьютеров в сеть или просто установить подключение к Интернету. **LM50** может похвастаться беспроводным сетевым адаптером Intel PRO 802.11b. Также имеется встроенный сетевой контроллер. Если ты собираешься экономить на связи, воспользуйся доступом в Интернет через модем и телефонную линию.

LG LM50-HHWK

С подключением периферии проблем возникнуть не должно. К твоим услугам три USB-порта, к которым можно пристыковать принтер, сканер, рулевое колесо или геймпад. На корпусе **LM50** мы разыскали один порт FireWire, который потребуется для подсоединения бытовой цифровой видеокамеры. Если в качестве монитора ты решишь использовать телевизор — смело вставляй интерфейсный кабель в разъем S-Video. А мобильный телефон и карманный компьютер смогут общаться с ноутбуком через инфракрасный порт.

Функциональная Клавиатура в **LM50** оснащена 83 полноразмерными клавишами, которые нажимаются мягко, без стука. Даже среди ночи можно набирать *«Войну и мир»*, и никто вас не застукает, потому что никто не проснется. Сенсорная панель невелика, но на удобстве пользования ею это никак не сказывается. При желании вы всегда сможете подключить мышь к одному из трех свободных USB-портов.

А теперь о результатах тестирования. Мы запустили пакет 3DMark03-результат (2605 баллов) оказался средним, однако Время автономной работы ноутбука нас полностью удовлетворило — чуть не дотянуло до пяти часов.

Зато **LM50** может похвастаться замечательным комплектом поставки. Небольшая цветная инструкция поможет тебе за считанные минуты приступить к работе. Если есть свободное время, ознакомься с подробной инструкцией, которая записана на прилагаемом диске. Для полноценного использования возможностей CD-RW-накопителя воспользуйся программой Nero Burning Rom, она также входит в комплект. Если хочешь поскорее испытать в деле DVD-ROM, установи пакет Power DVD.

Время автономной работы ноутбука нас полностью удовлетворило. Обитая на природе, ты сможешь пло-

дотворно работать четыре часа. Масса **LM50** необременительна — 2,4 кг. В общем, по мобильности в нашем обзоре ноутбуку LG не было равных.

LM50 можно смело брать в поход, прихватив заодно GPS-навигатор, и во время стоянки поглазеть DVD-фильм или поиграть в игрушки. Но помни: за ноутбуком ценой 2800 у. е. нужен глаз да глаз. Короче, туристы, офисные работники и грабители банков — торопитесь в магазин, пока все **LM50** не растащили.

Сердце AMD внутри

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Atlantic Computers** URL: **www.maxselect.ru**
ТЕЛ.: **(095) 101-4501** ЦЕНА: **1500 $** ВЕРДИКТ: **4**

MAXSELECT MISSION A7WIDE

В нашем обзоре доминируют российские ноутбуки — по качеству сборки мы не сильно уступаем европейцам и азиатам, а цена падает с каждой новой появившейся на свет моделью. Но прежде чем однозначно решить поддерживать отечественных производителей, стоит взвесить все «за» и «против».

Заморский ноутбук дорог, зато проживет дольше. Сколько же проживет до хирургического вмешательства MaxSelect A7Wide, известно только Богу, и, быть может, производителю. К сожалению, у нас нет возможности проверить его живучесть - мы не проводим разрушающих испытаний.

Процессор у MaxSelect A7Wide необычный, от корпорации AMD. Оперативная память — 512 Мбайт.

Ты когда-нибудь слышал о Linux? Это операционная система, не совместимая с Windows. Освоить ее не так-то просто, а запустить в ней Windows-игру — сущий кошмар. Разработчики ноутбука на замечательный 60-Гбайтный жесткий диск устанавливают Linux. Хочешь Windows — доплачивай. Нет, из Linux, конечно, можно выходить в Интернет, загружать MP3-файлы и разные программульки, но как геймер ты просто обязан отвергнуть Linux и, воспользовавшись командой Format, приготовить плацдарм для установки Windows.

Для игр, как известно, нужен мощный графический акселератор — у MaxSelect A7Wide он есть. На жесточайшем тестировании в пакете 3DMark03 ноутбук тяжким трудом всех своих компонентов раздобыл 2350 очков. Немного, но и видеопамяти у ноутбука тоже немного. Закономерность, однако.

Экран размером необычный, широкоформатный, как в кинотеатре, правда, поменьше — 15,4 дюйма. Для того чтобы соорудить любительский кинозал, его будет достаточно. Разрешение монитора 1280x800. Будь разрешение больше, не справился бы графический адаптер, и пришлось бы лицезреть слайд-шоу вместо динамичного экшна. Впрочем, динамичные игры — слабое место всех ноутбуков. Компакт-диски прокручивает комбо-накопитель, который работает как DVD-плеер (не пишущий, конечно), а также как записывающее устройство для CD. Пакет для записи в комплекте есть, но как Easy CD & DVD Creator может работать в Linux — не вполне понятно. Хотя, чем черт не шутит?

К USB (таких портов в ноутбуке три) можно много чего подключать, перечислять все варианты скучно. А вот к порту FireWire подходят все больше цифровые видеокамеры, потому-то этот порт и один. Еще в ноутбуке есть инфракрасный и даже параллельный порты. Для мышки используй стандартный PS/2-порт, не занимай USB. Клавиатура удалась на славу, жаль, временами нагревается.

Модем — не единственное средство связи ноутбука с внешним миром, тестируемая модель оснащена беспроводной связью Wi-Fi.

Масса ноутбука немного превышает три килограмма, и это с широкоформатным дисплеем и автономным проигрывателем музыкальных CD. Управлять последним можно, не включая компьютер, кнопками на торце устройства. Маленький экранчик отобразит номер композиции.

При средней загрузке машины питания хватает часа на два, а при минимальной — до трех часов.

Комплект поставки весьма прост и оригинальностью не отличается. В коробке ты найдешь инструкцию да пару программ для работы с комбо-накопителем.

MaxSelect Mission A7Wide — доступный по цене российский ноутбук, способный удовлетворить запросы не слишком требовательного геймера и любителя DVD. Эта модель отличилась хорошим соотношением цены и возможностей, за что получила знак **«Выбор редакции»**. Если ты — сторонник несложных игр, любишь музыку и неравнодушен к кинематографу, MaxSelect A7Wide заменит тебе настольный компьютер и принесет массу удовольствия.



MaxSelect Mission A7Wide снабжен автономным CD-проигрывателем и поставляется с Linux

ВЫБОР РЕДАКЦИИ COMPUTER GAMING WORLD

Первоклассный олимпиец

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Atlantic Computers** URL: **www.maxselect.ru**
ТЕЛ.: **(095) 101-4501** ЦЕНА: **1800 $** ВЕРДИКТ: **4**

MAXSELECT TRAVELBOOK X7+

MaxSelect TravelBook X7+ — серый мышонок, абсолютно не заметный на фоне своих собратьев, раскрашенных в серебристый цвет и снабженных декоративными штучками. TravelBook отлично бы смотрелся в сочетании с элегантным костюмом своего делового хозяина, а современному геймеру наверняка захочется его как-нибудь украсить. Ты можешь модернизировать ноутбук краской из баллончика или обклеить постерами — не бойся фантазировать.

Поработав над внешним видом своего драгоценного питомца, отставь нетронутым его внутренний мир — вполне современный и производительный (чего стоит только мобильный процессор Pentium M с тактовой частотой 1,7 ГГц).

С оперативной памятью у **TravelBook** проблем не предвидится. Тестируемый образец наделен 1 Гбайт памяти — от зависти у половины настольных компьютеров отвиснет стенка системного блока.

Чтобы у тебя не возникло проблем с погружением в виртуальную реальность, конструкторы ноутбука позаботились о мощном графическом адаптере. **MaxSelect TravelBook X7+** оснащен быстреньким видеоакселератором ATI Mobility Radeon 9700, который разбудит вентилятор и заставит его крутиться с удвоенной силой. Отображать игровые баталии и множество другой информации намерен яркий 15-дюймовый монитор с разрешением 1400x1050. Главное, не ослепни! Экран, к сожалению, не широкоформатный, но вполне пригодный для просмотра DVD-фильмов. Угол обзора у монитора неплохой, можно приглашать друзей на киносеанс. Прокручивать DVD-диски любезно согласился встроенный накопитель, который также умеет записывать все подряд на CD-болванки.

Если ты — счастливый обладатель многочисленных периферийных устройств, тебе не составит труда разом подключить их к **MaxSelect TravelBook X7+**. В твоем распоряжении LPT-порт для подключения принтера, хотя чаще все же используется USB-порт. Есть и FireWire-порт, востребованный владельцами цифровых видеокамер. Мобильные телефоны и карманные компьютеры будут в восторге от ИК-порта.

Если ты серьезно относишься к безопасности своего компьютера и привык ежедневно обновлять антивирус и скачивать заплатки для Windows, доступ в Интернет тебе крайне необходим. А прописаться во Всемирную Паутину поможет встроенный модем и сетевой контроллер. Противники проводной связи, без сомнения, воспользуются беспроводным адаптером Wi-Fi.



MaxSelect TravelBook X7+ справится с любой задачей

Клавиатура из 88 клавиш легка в управлении, но после упорного мозгового штурма всех компонентов ноутбука она существенно разогревается. Сенсорная панель у **X7+** удобна в управлении, но тоже временами норовит поджарить палец пользователя.

Поднять и унести **TravelBook X7+** сможет любой геймер, покидающий родные стены. Если уносишь ноги надолго, не забудь прихватить блок питания. Если же твой путь лежит до булочной и обратно, ресурса батареи должно хватить: очереди на три часа сейчас встречаются нечасто.

В коробке с ноутбуком ты обнаружишь инструкцию на русском, диски с разнообразным софтом, в том числе крайне полезным, к примеру, Easy CD & DVD Creator, предназначенным для наполнения информацией CD-R(W) дисков. В качестве презента ты получишь матерчатый чехольчик, вероятно, для пересылки ноутбука по почте.

Итак, **MaxSelect TravelBook X7+** не сумеет выступить в роли имиджевого ноутбука, внешность его, конечно, подвела. Зато мощности ему точно не занимать. Очень производительные компоненты согласованно пыхтят в небольшом корпусе. Разумный вес и продолжительность работы позволят **X7+** завоевать сердца кочевых геймеров. Похоже, разработчики ноутбука пытались угодить всем потенциальным покупателям, и у них почти получилось. **TravelBook** заслужил крепкую четверку.

Лауреат Мобилевской премии

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **ASBIS** URL: **www.prestigio.ru**
ГДЕ КУПИТЬ: **ASBIS** ТЕЛ.: **(095) 775-06-41** ЦЕНА: **1370 $**
ВЕРДИКТ: **4**

PRESTIGIO NOBILE 153C

Исследуя модель **Prestigio Nobile 153c**, мы убедились, что ноутбуки нельзя выбирать по прайс-листам. Конфигурация этой модели внушает уважение, и большинство функций, характерных для современных машин с интеловской технологией Centrino, в **Nobile 153c** есть. Отметим 15-дюймовую ЖК-матрицу с разрешением 1400x1050 точек, графический контроллер ATI Mobility Radeon 9600, процессор Pentium M с частотой 1,7 ГГц, 512 Мбайт памяти и 60-Гбайт жесткий диск. Оформлен аппарат приятно, хотя особой дизайнерской работы не чувствуется.

На тесте игровой графики 3DMark03 ноутбук показал результат чуть ниже среднего (2546 баллов), но зато время автономной работы от батарей — 4 часа 27 минут — у него оказалось превосходное.

Однако мало напичкать ноутбук функциями и применить самые современные технологии, нужно еще сделать его удобным для использования. Динамики **Prestigio Nobile 153c** посажены узко, из-за чего стереоэффект практически отсутствует. Звучат они хрипло, а колесный регулятор громкости действует крайне неравномерно. Первый миллиметр движения колеса дает две трети громкости, а остальные миллиметров двадцать — одну треть.

Полупрозрачные синеватые клавиши выглядят привлекательно и нажимаются приятно, но раскладку можно было бы сделать гораздо более удобной, перенеся круглые кнопки вызова программ вверх и расширив клавиатуру по горизонтали.

Отметим, однако, удачное решение: перед сенсорной панелью находится четырехпозиционный переключатель, подобный тем, что используются на геймпадах. С его помощью удобно прокручивать документы и рисунки влево-вправо и вверх-вниз.

Ноутбук Prestigio Nobile 153c порадует экономного геймера

А вот кнопки управления CD-проигрывателем и соответствующий ЖК-индикатор расположены так, что для прослушивания музыки обязательно открывать крышку ноутбука. Не слишком удачный вариант.

А теперь отбросим мелкие придирки в сторону и отметим хороший горизонтальный угол обзора экрана, насыщенные краски и отличную передачу движения на видео. Рекомендуем **Prestigio Nobile 153c** непритязательным к дизайну пользователям, нуждающимся в недорогом компьютере с продолжительным временем работы от батарей.

Мобильная видеостудия

ROVERBOOK EXPLORER D796 WH

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Rover Computers** URL: **www.roverbook.ru**
ГДЕ КУПИТЬ: **«Ровер-центр»** ТЕЛ.: **(095) 234-9737** ЦЕНА: **2795 $**
ВЕРДИКТ: **5**

Из коробки с компьютером **RoverBook Explorer D796 WH** мы извлекли пижонскую сумку из кожи, а сам компьютер оказался чрезвычайно представительным внешне и многофункциональным внутри.

Начнем с того, что сразу бросается в глаза — шикарного 17-дюймового экрана с разрешением 1440x900 точек. В отличие от 15-дюймовых экранов большинства других ноутбуков, этот не «мельчит», позволяя комфортно работать даже людям с ослабленным зрением. Широкоэкранная матрица с кинематографическим соотношением сторон 16:10 удобна для просмотра фильмов DVD-Video. Картинка на экране **Explorer D796** смотрится великолепно, краски яркие и насыщенные, движение передается плавно. Углы обзора широкие, кино можно смотреть вдесятером. **RoverBook Explorer D796 WH** — первый ноутбук (из тех, что нам доводилось видеть) с отдельным полем цифровых клавиш. Его клавиатура по раскладке весьма близка к клавиатуре настольного компьютера, а посему он хорош для работы с текстом.

Сенсорная панель, расположенная перед клавиатурой, не только обрамлена приятной округлой металлической канвой, но и снабжена кнопками для перелистывания страниц. Работать с ней удобно, даже если тебе никогда не приходилось касаться такой панели, ты привыкнешь к ней за полчаса.

По начинке машина **Explorer D796 WH** мало отличается от мощных настольных моделей, разве что упакована гораздо компактнее. Внутри мы обнаружили процессор Pentium 4 с тактовой частотой 3 ГГц, графический контроллер ATI Mobility Radeon 9700 с 256-Мбайт видеопамяти, 1 Гбайт оперативной памяти и два жестких диска по 80 Гбайт, объединенных в дисковый массив для ускорения работы.

Процессор Pentium 4, который использовали разработчики ноутбука, потребляет больше энергии, чем

Pentium M, оптимизированный по энергосбережению. Поэтому ноутбук работает на аккумуляторных батареях относительно недолго — менее полутора часов. Но зато владельцу **Explorer D796 WH** доступен режим Hyper-Threading. В нем операционная система воспринимает один физический процессор как два логических, деля компьютерный мозг на два полушария. Hyper-Threading хорошо помогает в тех случаях, если на машине одновременно запущено много программ, например в фоновом режиме идет проверка на вирусы, работа с электронной почтой и проигрывание MP3. Таким образом, **Explorer D796 WH** — почти что многопроцессорная машина.

Более того, это мультимедийная машина. Начнем со встроенного накопителя DVD, способного записывать диски DVD-R и DVD+R. Эта вещь нужна тем, кто хочет смотреть или записывать DVD-Video. В ноутбук встроены четыре динамика. Два находятся по бокам от клавиатуры (они смотрят вверх) и два на переднем торце (они смотрят на пользователя). Встроенный телеприемник позволяет просматривать телепередачи на экране с помощью программы AVerTV Studio II, а также переносить их в цифровом виде на жесткий диск. Кстати, к ноутбуку прилагается инфракрасный пульт ДУ. Над экраном ты заметишь глазок видеокамеры BisonCam. Устройство смотрит прямо в лицо пользователю ноутбука, а потому его удобно задействовать для конференц-связи. Как ее организовать? Вариантов много, недаром ноутбук имеет три сетевых контроллера: проводной Gigabit Ethernet, два беспроводных (Bluetooth и Wi-Fi) и модем.

По комфортности работы RoverBook Explorer D796 WH приближается к настольному компьютеру

В комплекте поставляется неплохой набор программ, включающий пакеты для работы с видеозаписями и фотографиями от фирмы Stoik, системы машинного перевода фирмы PROMT, антивирус и средства защиты от хакерских атак из Лаборатории Касперского, программный DVD-плеер, пакет Nero для записи CD и DVD, диск для восстановления операционной системы Windows XP, а также чистая болванка DVD-R.

При тестировании с помощью игрового пакета 3DMark03 аппарат показал наилучший результат в обзоре — 3307 баллов! Мы с радостью присвоили аппарату **RoverBook Explorer D796 WH** титул **«Выбор редакции»** как наиболее мультимедийному мобильному компьютеру для игр, работы с видео и переносного домашнего кинотеатра.



Дорожное развлечение

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Sitronics** URL: **www.sitronics.ru** ЦЕНА: **1700 $**
ВЕРДИКТ: **3**

Если тебе приходится часто ездить — в институт, на работу, на дачу или на отдых, не помешает возить с собой что-нибудь, что скрасит дорогу и позволит не терять время впустую. Если перечень (книга, пара журналов, плейер и так далее) получится слишком большой, все это хозяйство тебе заменит ноутбук. Например — Sitronics Veles SNB-1502S-S. Что немаловажно — собран он в России российской же компанией.

На тесте игровой графики 3DMark03 ноутбук показал результат чуть ниже среднего (2546 баллов), но зато время автономной работы от батарей — 4 часа 27 минут — у него оказалось превосходным.

Для серьезных игр этот ноутбук не подходит. Процессор Pentium M с тактовой частотой 1,6 ГГц достаточно силен, но интеловский встроенный видеоадаптер с 64-Мбайт памятью создавался для офисной работы. Он просто не способен выдать трехмерные сцены с приличной скоростью смены кадров. Ноутбук смог выполнить только один тест из пакета 3DMark03, в котором набрал всего 90 баллов.

SITRONICS VELES SNB-1502S-S

Для работы есть все необходимое: большой и качественный дисплей с широким углом обзора, емкий жесткий диск (60 Гбайт), а самое главное — широкие коммуникационные возможности. Это и сетевая плата, и адаптер Wi-Fi и инфракрасный порт. То есть дома, на работе или в институте, в аэропорту, в кафе или где-то еще у тебя будет возможность выйти в сеть (как проводную, так беспроводную) или пообщаться с другим компьютером, наладонником или сотовым телефоном. Для мультимедийных развлечений также немало возможностей: это и комбинированный DVD-CD/RW дисковод, считыватель карточек памяти, порты USB и FireWire, которые помогут скинуть на ноутбук, например, кадры с цифрового фотоаппарата, а потом записать их на диск. А любители послушать в дороге музыку будут рады тому, что можно пользоваться CD-проигрывателем, не запуская операционную систему.

Батарея у этой машины достаточно емкая, она позволяет работать, в зависимости от нагрузки, от трех до пяти часов.

Помимо упомянутого выше слабенького видеоадаптера есть еще один небольшой недостаток — индикатор обращения к жесткому диску в левом нижнем углу. Его мигание раздражает, особенно если работаешь в темноте.

Sitronics Veles SNB-1502S-S — есть, чем заняться в пути

Таблица. Основные характеристики ноутбуков

Модель	Acer Aspire 1502LMI	Bliss 5055CE	IRU Brava 4717	LG LM50-HHWR	MaxSelect Mission A7Wide	MaxSelect TravelBook X7+	Prestigio Nobile 153c	RoverBook Explorer D796	Sitronics Veles SNB-1502S-S
Розничная цена, долл.	1850	1855	2200	2799	1500	1800	1370	2795	1700
Процессор: модель/тактовая частота, ГГц	Athlon 64 3200+/2	Pentium 4 HT/3,2	Pentium 4/3,2	Pentium M/1,8	Mobile Athlon XP 2400+/1,8	Pentium M/1,7	Pentium M/1,7	Pentium 4 HT/3,2	Pentium M/1,6
Объем ОЗУ, Мбайт	512	1024	1024	512	512	1024	512	1024	512
Дисплей: диагональ матрицы, дюймов/разрешение	15/1400x1050	15/1400x1050	17,0/1440x900	15/1024x768	15,4/1280x800	15/1400x1050	15/1400x1050	17/1440x900	15/1280x1024
Граф.контроллер, объем видеопамяти, Мбайт	ATI Mobility Radeon 9600, 128	ATI Mobility Radeon 9600, 128	ATI Mobility Radeon 9700, 128	ATI Mobility Radeon 9700, 64	ATI Mobility Radeon 9600, 64	ATI Mobility Radeon 9700, 128	ATI Mobility Radeon 9600, 128	ATI Mobility Radeon 9700, 256	Intel Extreme Graphics, 64
Емкость жесткого диска, Гбайт	60	60	60	80	60	80	60	160 (2x80)	60
Оптический накопитель	DVD R/RW	Комбинированный DVD-ROM + CD-R/RW	Комбинированный DVD-ROM + CD-R/RW	Комбинированный DVD-ROM + CD-R/RW	Комбинированный DVD-ROM + CD-R/RW	Комбинированный DVD-ROM + CD-R/RW	Комбинированный DVD-ROM + CD-R/RW	DVD R/RW	Комбинированный DVD-ROM + CD-R/RW
Интерфейсы	S-Video, VGA, SPDIF, 4xUSB, FireWire, LPT, Wi-Fi 802.11g, Ethernet	VGA, LPT, COM, 2xUSB, FireWire, S-Video, Wi-Fi 802.11g, PS/2, Ethernet	S-Video, VGA, SPDIF, 3xUSB, FireWire, Ethernet	S-Video, VGA, LPT, 3xUSB, FireWire, Ethernet	S-Video, VGA, LPT, PS/2, 3xUSB, FireWire, Ethernet	VGA, LPT, 2xUSB, FireWire, Ethernet	VGA, LPT, FireWire, 3xUSB, Wi-Fi, Ethernet	DVI, LPT, COM, FireWire, 3xUSB, Wi-Fi, Bluetooth, SPDIF, PS/2, Ethernet	USB, Wi-Fi, Bluetooth, Ethernet, Fire Wire
Инфракрасный порт	Есть	Есть	Есть	Нет	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть
Встроенный модем	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть
Дополнительные устройства	Нет	Видеокамера	TV-тюнер	Нет	Нет	Нет	Нет	TV-тюнер, видеокамера, 4 динамика и сабвуфер	Нет
Возможность проигрывать CD при выключенном компьютере	Нет	Нет	Есть	Нет	Есть	Нет	Есть	Нет	Есть
Программы в комплекте	Norton AntiVirus, PowerDVD, NTI CD Maker	WinDVD 4, Roxio Easy CD & DVD Creator	Нет данных	Norton Antivirus 2004, Nero 6, PowerDVD 5	Alt Linux	Roxio Easy CD & DVD Creator	Ahead Nero Express, CyberLink PowerDVD XP 4.0, PROMT Express, Антивирус Касперского	Антивирус и антихакер Касперского, графические пакеты Stoik, переводчики PROMT	Нет данных
Устройства считывания карточек	SD, MMC, PC Card (1 типа III или 2 типа II/I)	CF, SM, MMC, SD, MS, PC Card типа II/I	CF, MD, MMC, SD, SM, MS	SD, SM, MS	SD, MMC, MS, SM, PC card типа II	PC card типа II	MS, MMC, SD, PC Card типа II/I	PC card типа II	PC card типа II, SM, SD, MS
Габариты, мм	326x290x38,6	329x275x36	396x286x45	331x274x26,4	357x255x32	326x258x32	326x270x32	395x278x42	331x274x30
Масса заявленная (измеренная), кг	3,4	3,3 (3,6)	4,9	2,2	3,1 (3,3)	2,7 (2,9)	2,77 (2,95)	4,9	2,5
Комплектация	Набор программ, документация	Сумка, оптическая мышь, телефонный кабель, набор программ	Сумка, блок питания, пульт ДУ	Набор ПО, инструкция, блок питания	Набор ПО, инструкция, блок питания	Набор программ, телефонный кабель, инструкция, матерчатый чехол	Телефонный кабель, набор программ, инструкция	Набор программ, пульт ДУ, документация, кожаная сумка	Документация, телефонный кабель, набор программ
Срок гарантии, лет	2	2	2	1	2	2	2	3	1

РАССКАЗЫВАЕМ

Оптические накопители

В пору детства и юности персональных компьютеров единственно доступными накопителями на сменных носителях были флоппи-дисководы. Дискеты для них постепенно сокращались в размере от 8 до 5,25 и далее до 3,5 дюймов, а вместительность росла с 160 до 360, 720 и 1440 Кбайт. Сила флоппи-дисководов в их универсальности: можно записать дискету на одном компьютере и прочесть на любом другом. Эти устройства спокойно просуществовали монополистами более трех десятилетий, но сейчас их вытесняют оптические накопители, в первую очередь — DVD-ROM и CD-ROM.

С появлением CD-ROM спокойствие закончилось и плавно перетекло в гонку производителей за то, чей дисковод окажется быстрее. Следующий этап, смутивший умы потребителей — выпуск недорогих записывающих накопителей, сначала CD-R, а затем CD-RW. В руках пользователей оказался инструмент, позволивший им почувствовать себя «приближенными к императору»: каждый смог создавать собственные CD с программами, фотографиями и музыкой.

Между тем для многих покупателей (особенно для самых требовательных и стремящихся понять, за что они платят) выбор накопителей осложнился. В погоне за прибылями фирмы предлагали все более высокие скорости чтения и записи и расширяли набор функциональных возможностей изделий. Дело дошло почти до абсурда: скорости выросли до таких значений, что к работающему накопителю порой страшно приближаться — рискуешь попасть под осколки диска, который норовит разорваться от перегрузки. Впрочем, винить в этом нужно именно покупателей, девиз которых: «чем больше, тем лучше».

Борьба фирм за повышение скорости записи привела еще к одному побочному эффекту, дискредитирующему саму идею создания компакт-диска как средства для долговременного хранения информации. Высокая скорость записи требует применения в дисках CD-R более легкоплавких и, по некоторым оценкам, менее надежных материалов.

Как бы то ни было, развитие лазерных накопителей не прекращается. На прилавках компьютерных магазинов сегодня можно встретить весь спектр таких устройств: от все еще доступных «старичков» — CD-ROM за 15 долларов, до современных пишущих DVD-накопителей в 10-20 раз дороже. Бросаться в крайности без веских на то оснований не слишком разумно, правильнее придерживаться золотой середины.

Эра CD-носителей постепенно уходит в прошлое, да и формату DVD в следующем году исполнится немалый по компьютерным меркам срок — 10 лет. Поэтому сейчас нет никаких оснований отказываться от покупки накопителя, совместимого с DVD. Осталась самая малость: не запутаться в форматах и выбрать именно тот аппарат, который тебе действительно нужен.

Не вдаваясь в технические подробности, скажем, что по характеру содержащейся информации DVD схожи с CD: они могут хранить видео, звук и компьютерные данные. Физически, однако, DVD- и CD-носители различаются существенно. В DVD слой, несущий данные, заключен между двумя пластиковыми подложками, что делает его более устойчивым к механическим воздействиям, нежели CD, где слой достаточно легко повредить, оцарапав лицевую сторону диска. По конструктивному исполнению различают следующие виды DVD диаметром 120 мм: DVD-5 (односторонний однослойный, 4,7 Гбайт), DVD-9 (односторонний двухслойный, 8,5 Гбайт), DVD-10 (двусторонний однослойный, 9,4 Гбайт) и DVD-18 (двусторонний двухслойный, 17 Гбайт). В действительности емкость дисков несколько меньше — маркетологи, стремясь приукрасить действительность, считают, что в одном гигабайте ровно миллиард байт, хотя на деле их в нем на 73 с лишним миллиона больше. Поэтому в пересчете с рекламной системы исчисления на традиционную 4,7 Гбайт превращаются в 4,38 Гбайт, а, скажем, 8,5 Гбайт — в 7,92 Гбайт. Совсем недавно был утвержден



На двухслойные DVD+R помещается 8,5 Гбайт информации

стандарт HD-DVD, увеличивающий емкость однослойных дисков до 15 Гбайт, а двухслойных — до 30 Гбайт, но о практической реализации DVD повышенной плотности говорить рановато, хотя образцы устройств уже существуют.

Ситуация с форматами DVD-носителей, пригодных для записи, запутана сильнее. К сожалению, компании, стоявшие у истоков создания DVD, в предвкушении сверхприбылей не смогли договориться о едином стандарте. В результате появилось два (не считая подвидов) типа однократно записываемых дисков (DVD-R и DVD+R) и три — перезаписываемых (DVD-RAM, DVD-RW и DVD+RW). До недавнего времени война форматов вызывала лишь головную боль у пользователей и тормозила популяризацию DVD. Сегодня ситуация сдвинулась с мертвой точки благодаря массовому появлению универсальных накопителей, способных писать на диски как «минусовых», так и «плюсовых» форматов. Для конечного потребителя «плюсовость» или «минусовость» не имеет существенного значения, поскольку записанный диск совместим с большинством устройств. «Минусовые» форматы появились раньше «плюсовых», и был период, когда они казались предпочтительнее, поскольку обеспечивали лучшую совместимость с существующим оборудованием (в первую очередь — бытовыми DVD-плеерами). Сегодня такой проблемы уже не существует, поэтому о совместимости можно не беспокоиться. Следовательно, более привлекательными должны были бы стать «плюсовые» форматы как созданные позже и более функциональные, однако это не совсем так. Совершенствование технологии записи «минусовых» дисков позволило им успешно выдерживать натиск конкурентов. Впрочем, у «плюсового» DVD по-прежнему остаются два важных козыря. Один — более высокая скорость записи (тут «отрицательный» соперник выступает в роли догоняющего, и лидерство ему не грозит), а другой — меньший риск приобрести низкокачественные диски (львиная доля производства «плюсовых» носителей сосредоточена в руках компаний, известных высоким качеством продукции).

Несколько в стороне оказался формат DVD-RAM, но и его продолжают удерживать на плаву Hitachi, LG и некоторые другие компании, особенно изготовители бытовой электроники. Пожалуй, самые важные отличительные черты DVD-RAM — большое количество циклов перезаписи (в 100 раз больше, чем у DVD-RW и DVD+RW) и механизм отслеживания и коррекции ошибок записи. Среди недостатков — весьма ограниченная совместимость, высокая цена носителей и сравнительно низкая скорость записи. Справедливости ради заметим, что односторонние диски DVD-RAM (без картриджа) могут быть прочитаны многими новыми DVD-накопителями (хотя в документации об этом, как правило, ничего не говорится). Будет ли снижаться цена носителей DVD-RAM — неизвестно, а вот скорость записи на них в ближайшие полтора года должна повыситься с нынешних 3x до 16x (напомним, что 1x для DVD равен 1,38 Мбайт/с, тогда как 1x для CD — 150 Кбайт/с).

На что же все-таки следует обращать внимание при выборе лазерного накопителя? Прежде всего — на



Накопитель-хамелеон: облик дисковода меняется с помощью разноцветных лицевых панелей

собственные потребности. Если ты еще не пристрастился к видеосъемке с монтажом фильмов на компьютере и сохранением отснятого материала на DVD, а для резервирования данных тебе вполне хватает емкости CD-R(W), разумной будет покупка комбинированной модели, совместимой с DVD только по чтению, но обладающей функцией записи CD-R(W). Гоняться за сверхвысокими скоростями чтения и записи CD (выше 40x) не имеет смысла — выигрыш во времени минимальный, а риск разрыва диска велик. Хотя убедиться в наличии логотипа Ultra Speed не помешает, дабы не отказывать себе в удовольствии использовать CD-RW, допускающие скорость записи 24x (а в отдельных случаях — 32x). Предпочтительнее те модели, которые ведут запись в режиме с постоянной угловой (CAV), а не постоянной линейной скоростью, поделенной на зоны (Z-CLV). В документации накопителя такие сведения приводятся не всегда, но это легко выяснить, например, с помощью тестовой утилиты CD-DVD Speed, входящей в комплект поставки популярного пакета Nero Burning Rom. Если ты — меломан и частенько копируешь музыкальные диски,



В погоне за красотой можно потерять гнездо для наушников и регулятор громкости

обрати внимание на возможности накопителя по работе с аудио-CD. В частности, посредством той же Nero CD-DVD Speed проверь, насколько точно аппарат извлекает информацию из звуковых дорожек.

Вместе с тем нужно понимать, что эпоха CD (во всяком случае, CD с файлами) заканчивается, а пишущие DVD-накопители стали настолько доступными по цене, что отказываться от одного из них только ради экономии денег уже практически бессмысленно. Учитывая, что война форматов приняла затяжную вялотекущую форму, производители устройств наконец-то облегчили нам жизнь, перейдя на выпуск универсальных DVD-накопителей, совместимых с «минусовыми» и «плюсовыми» форматами (а некоторые — и DVD-RAM). При выборе конкретной модели рекомендуется проверить результат ее работы (записанные диски) на совместимость с другими накопителями и бытовыми DVD-плеерами — к сожалению, еще бывают случаи, когда записанный на одном накопителе диск плохо читается или совсем не читается на другом. Что касается скоростей чтения-записи DVD, то здесь пока можно посоветовать стремиться к максимально доступным значениям, поскольку разумный предел скорости вращения DVD, за которым начинаются лишь маркетинговые заявления, еще не пройден. Кроме того, не лишним будет проверить или выяснить, насколько хорошо справляется накопитель с записью и чтением CD-носителей.

Очередную смуту в умах потребителей вызвало недавнее появление накопителей, обеспечивающих запись двухслойных DVD. Особый интерес вызвало то, что некоторые однослойные модели оказалось легко превратить в двухслойные заменой встроенной программы. Очевидно, таких моделей скоро будет много, но пока выбирать накопитель, ориентируясь только на его возможность записи двухслойных дисков, преждевременно. Если тебе действительно нужно записывать по 8 Гбайт на диск, и ты хочешь избежать проблем с совместимостью, имеет смысл некоторое время подождать, пока технология не будет доведена до совершенства.

Отдельно стоит сказать о самих носителях. Каким бы чудесным ни был накопитель, его ценность окажется равной нулю, если записанные данные в один не слишком прекрасный момент без видимых причин окажутся поврежденными или вовсе недоступными. Чтобы этого избежать, важно пользоваться только качественными дисками. Банальность? Конечно. Одна беда: выяснить, качественный ли диск ты покупаешь, в магазине почти нереально. Маркировка коробок и дисков, как правило, мало о чем говорит. Логотип известной компании вовсе не означает, что диск произвела именно она. Тем не менее, узнать истинного производителя обычно все-таки можно. Для этого нужно установить болванку в накопитель и воспользоваться специальными программами. DVD замечательно опознаются бесплатной утилитой DVD Identifier (http://dvd.identifier.cdfreaks.com), а для исследования CD-R(W) подойдет, например, Nero Burning Rom (для этого надо вызвать в меню Recorder пункт Disc Info, удерживая нажатой клавишу Shift). Если ты увидишь имя известного производителя (например, Taiyo Yuden, Ricoh, Mitsui, Mitsubishi или TDK), можешь чувствовать себя относительно спокойно. Если же фирма не слишком известна качественной продукцией (скажем, CMC), стоит трижды подумать, прежде чем доверить ей свои файлы. **Дмитрий Ерохин**

Словарик

CAV (Constant Angular Velocity) — постоянная угловая скорость. Метод записи и воспроизведения на оптических накопителях, в котором скорость передачи данных (количество информации в единицу времени) увеличивается по мере достижения внешних дорожек.

CLV (Constant Linear Velocity) — постоянная линейная скорость. Метод записи и воспроизведения на оптических накопителях, в котором скорость передачи данных постоянна. По мере того, как луч лазера достигает внешних дорожек, обороты диска плавно уменьшаются.

DVD (Digital Versatile Disk) — универсальный цифровой диск, используемый для хранения и воспроизведения видео, а также записи игр. В скором будущем на него можно будет записывать звуковые альбомы формата DVD Audio.

Кратность — отношение реальной скорости к минимальной (для CD-ROM минимальная скорость — 150 Кбайт/с, для DVD-ROM — 1,38 Мбайт/с).

Наталья Козельская

СОПРОТИВЛЕНИЕ

Твоя девушка садится на край стола, загораживая грудью монитор с Doom III на экране. В вырезе ее юбки видно кружево черного чулка. Твоя девушка молча вытаскивает из-под твоей же мышки коврик; вскрывая длинным ногтем пузо манипулятора, извлекает шарик и бросает его в свой бокал с «Мартини». Делает глоток, смотрит тебе в глаза, облизывает губы. Как можно устоять?!
Можно, не волнуйся.

Метод воздействия: аппетитные запахи из кухни, гаспачо и ризотто с трюфелями. В случае особенно тяжелого релиза — коронное блюдо: мясо, фаршированное мясом, обжаренное на мясе, тушенное в мясном соусе и посыпанное мелкой мясной крошкой.
Контрмеры: расчистить угол стола, достаточный для размещения тарелки и куска хлеба. Сказать девушке, что ты так голоден, что не в силах подняться из-за стола и дойти до кухни. Остальное она сделает сама. (И опасайся селедочных хвостиков! После них кнопки прилипают к пальцам.)





Метод воздействия: новые «экстра-мини-юбочки», «ультра-секси-платьица» и свежекупленное белье. С монограммой и зовущей застежкой.
Контрмеры: «Прежде чем надевать обновки, их нужно тщательно постирать и выгладить!» — прокричи эти слова полным ужаса голосом. Часов пять спокойствия тебе обеспечено.

Метод воздействия: новости о девушкиной ближайшей подруге, которую бросил муж, уволил начальник и переехал грузовой лифт.
Контрмеры: драматическая история о том, как в детстве ты плакал в подушку, когда папа не купил тебе второй джойстик для Super Nintendo. Убеди девушку в том, что твои душевные страдания важнее, глубже и возвышеннее, чем утомительные проблемы подруги.

«Выйдя замуж за Стаса, я решила стать хорошей хозяйкой и, как Кощей над златом, часами чахла над кулинарной книгой. Только через месяц поняла, что могу расслабиться: Стаса хоть лобстерами корми, хоть сосисками «Студенческие» — ему все до кулера, если он засел за очередной квест. Теперь мы вместе обедаем перед монитором: он — пельменями, я — йогуртом, он играет — я смотрю. Идиллия!».

Вера, супруга.



Метод воздействия: свежие фото Брюса Уиллиса, Димы Билана и Таркана. Ахи, вздохи, комплименты, закатанные глаза, заломанные запястья.
Контрмеры: напомни, что в мужчине главное — умение пользоваться мозгом. Расскажи в лицах, не покидая игрового места, какую сложную операцию тебе пришлось провернуть для спасения дочери президента из подземной тюрьмы самураев.

Метод воздействия: требует научить играть и уступить клавиатуру/мышь/монитор/стул/стол/коврик.
Контрмеры: с умным видом напомнить, что всякую практику должны предварять многие часы теории. Пусть сядет рядом и молча приникнет к роднику твоего компьютерного мастерства.

«Я помню парня, который каждый день оставлял дома навороченный «пень» и приходил к нам играть на раздолбанных салонных машинах. Каждый раз, когда он садился за игру дома, его девушка занимала место рядом и просила «дать поиграться». Смотреть, как она неловко тыкается в кнопки, у парня не хватало терпения — он сбегал из дома, оставляя невесту



Метод воздействия: длинная лекция о том, что случается с глазными яблоками, мозговыми извилинами и позвоночником, если слишком долго облучать их у монитора.
Контрмеры: покажи, сколько маны уже набрал твой герой. Пусть наглядно удостоверится: силы и здоровья у тебя хватит на десятерых.

Метод воздействия: ноет, плачет, канючит и заламывает руки-веточки от тоски по просторам города, увеселительным мероприятиям и тенистым скверам.
Контрмеры: выделить круглую сумму и отправить пополнять гардероб. Шоппинг — лучшее развлечение для дамы. Три часа геймплея — лучшее развлечение для кавалера.

Метод воздействия: нежный голос из ванной с просьбой потереть обладательнице голоса спинку. По комнате расползается подозрительный запах: кажется, в ход пошли ароматические свечи и масло пачули.
Контрмеры: сигаретным дымом развеять сгустившиеся ароматы романтики, наушники натянуть поглубже на уши, мощность звука увеличить на 50%. Если девушка настойчива — вместо наушников использовать колонки, вместо сигарет — трубку с табаком Black Jack.

осваивать гейм-мастерство самостоятельно. Хотелось бы добавить, что через три с половиной года девушка выиграла чемпионат мира по *Quake III: Arena* и уехала в США учить юных скаутов обращаться с гранатометами… но, увы, я не располагаю такими сведениями».

Николай, администратор компьютерного салона.



Метод воздействия: разговоры о свадьбе, семье, детях, занавесках в вашей будущей гостиной и еженедельных поездках к теще.

Контрмеры: этот разговор очень важен для тебя, поэтому проводить его нужно в спокойной, романтической обстановке после длительного обдумывания. Потрясающая цветовая палитра *Ground Control II* позволит тебе основательно подготовиться к выбору цвета коляски будущего младенца. (И тут же забудь о том, что ты сказал.)

Метод воздействия: требование вбить гвоздь, передвинуть шкаф, починить трактор, перестелить линолеум, заасфальтировать приусадебный участок.

Контрмеры: посоветовать запросить у Google специально обученных людей, призвание которых — работать руками. Научить работать с Google. Перестать отвечать на глупые вопросы, надеть наушники.

Метод воздействия: в тот самый момент, когда ты, наконец, перезарядил BFG и приготовился разделать врагов на филе и обрезки, твоя девушка выдергивает шнур питания из розетки.

Контрмеры: такое не прощают. Если бы на ее месте был кто-то другой, тебе бы пришлось его убить. Мы не можем писать о самых жестоких наказаниях, но ты догадываешься, что мы имеем в виду.



Вероятность осечки:

1. Имеет смысл разнообразить двигательную активность: например, гладить девушку и двигать мебель. Иначе через десяток-другой лет суставные боли и ревматизм помешают тебе качественно играть в *DeusEx-7*.
2. Как социально бесполезного типа, который не может ни в кино вывести, ни картину повесить, ни дерево посадить, тебя могут снять с довольствия и оставить питаться кофе и сигаретами. Можешь не дожить до выхода пятой части *Quake*'а.
3. В один прекрасный момент ты можешь заметить, что тебя уже никто не отвлекает от любимого гоночного симулятора. Ты сможешь играть в свое удовольствие часами, сутками и месяцами — и никто не оголит перед тобой тонкое плечико, никто не пригласит отобедать печенью трески. Ура?

«...я взяла ноутбук и, пока Толик играл, написала длинное страстное эротическое письмо. Вышло шикарно — хоть сейчас посылай в студию Тинто Брасса в качестве сценария. Я отправила письмо и села ждать результата. Обычно после игры он проверяет почту, вот и в этот раз проверил. Теперь у него условный рефлекс: как только он видит, что я села за ноутбук и начала стучать по клавишам, он начинает нервничать».

Светлана, девушка.

Ян Масарский, Ким Бондарь, Рустам Сабиров, Артем Потар, Максим Ткач, Елена Дьяконова, Анна Заболотная

СОРОКОВНИК РАЗМЕНЯЛИ

Выход *Doom 3* - хороший повод оглянуться назад, подвести итоги... Что-то вроде кризиса среднего возраста, когда тебе сорок. Мы вспомнили остальные тридцать девять значимых событий:



1997. Моя первая муха

1996. Здесь я чуть не проиграл «королевского» Дональда Дака

Blood

Самый обаятельный антигерой 90-х играет в футбол головами зомби, напевает песни Фрэнка Синатры и с прибаутками умерщвляет легионы нечисти и подвернувшееся под руку мирное население. Обрез, связки динамита, кукла вуду, вилы — шутер в стиле grotesque-horror по праву гордится своим названием; кровища хлещет декалитрами. Феерия карнавального садизма напоминает о тех временах, когда ты впервые принял решение облегчить жизнь мухам, оторвав им крылышки, лапки и головы с несчастными сетчатыми глазами. С той лишь разницей, что мухи не отстреливались из Tommy Gun'а.

Diablo

Одинокий герой, круг света, подземные лабиринты, тьма и Очень Много Монстров с Очень Ценными Артефактами. Это hack'n'slash — мрачный, красивый; чистый, как слеза младенца и простой, как валенок. Неправда, будто *Diablo* построен на жажде наживы. Просто как ты когда-то не мог удержаться от «коллекционирования» всякой дряни типа вкладышей, пивных банок или бутылок, так и здесь нельзя жить, не собирая разные «Ultracool Мегатопор of Знай наших +25 to Dieyousonofabitch». Даже если ты играешь магом. Нет, ну не выбрасывать же?!

Doom

Великий, могучий, ужасный etc. — в *Doom* можно было не играть, но не знать про него нельзя. Тогда, в 1993-ем, вопроса «чем заняться после работы в офисе с локальной сетью» не возникало вообще. Одиночная часть игры (приключения бравого морпеха на марсианской базе, кишащей адскими тварями) чем-то похожа на твое первое выступление на отчетном концерте в музыкальной школе. Вот ты пересек невидимый Рубикон — и перед тобой толпа монстров, и путь к отступлению отрезан, и надо отстреливаться. Щемящее чувство подставы.



1993. Мы с Васей и Петей за кулисами. Ребята волнуются

Warcraft II



1 9 9 5. Коля подрался с девочками и его очень сильно отругали

Мультяшная война людей и орков требует огромной концентрации внимания. Войска — банда индивидуальностей; все поголовно — агрессивные олигофрены со склонностью к суициду. Магия добавляет шарма: враг с тоской смотрит, как эскадрон драконов превращается в отару овец. Но что сложнее — *Warcraft II* или тот день, когда тебя впервые попросили присмотреть за детьми? С одной стороны, карапузам не приходится разрушать базу противника. С другой — если один из малышей погибнет, ты не сможешь построить еще одного за 60 единиц золота и 20 древесины.

Total Annihilation



1 9 9 5. Будильник заработал, но остались лишние детальки

В сражении бездушных машин нет места страстям. Не «патриотизм», а «максимальная эффективность боевых действий». Не «трагические потери», а «ресурсы на переработку». Первая 3D-RTS пленила красотой и продуманностью интерфейса. Масса настроек, очередь из десятков приказов — и все это работает. Десятки юнитов, скрупулезный расчет ресурсов и энергообеспечения… наслаждение было уже в том, чтобы разобраться. Ты помнишь то состояние транса, в котором пытался разобрать будильник? Это она и есть — хромированная привлекательность сложной машины.



1 9 9 6. Сувенир из Коктебеля. Две склеенных скалки

Heroes of Might and Magic II

Ты ждешь понедельника, чтобы выкупить еще немного драконов и разнести, наконец, стоящую рядом с тобой толпу вампиров. И заглянуть по пути к фонтану удачи. И добраться до незащищенного вражеского замка. Но одного хода всегда не хватает — и ты снова жмешь «end turn». А вот ты в заграничном туре: мечешься по достопримечательностям, сувенирным лавкам и ресторанам национальной пищи, пытаясь уложиться в бюджет и не забыть купить всем «что-нибудь привез». Одинаково бессмысленные и увлекательные процессы.

Quake III

Суматошная беготня, прыжки, пальба — и куски мяса разлетаются жизнерадостным фейерверком. *Quake III* был динамичнее своих предшественников; праздничное шествие смертоубийства под девизом «максимум фрагов в секунду». Никакого сюжета, туповатых монстров, сидящих в засаде, ключей, рычагов. Разбросанное по аренам оружие и охотящиеся друг на друга бойцы. Сильнейший, понятно, побеждает. Вспоминая бег в противогазах на проклятом ОБЖ, ты еще, наверное, думал: все было бы куда проще, будь у тебя возможность сделать сейчас rocket jump.



1 9 9 9. После этого случая родителей вызвали в школу

1 9 9 9. Мы с Машей познакомились с командой аниматоров

Planescape: Torment

Искренняя вселенная, где вера рождает материю. Где смерть — бытовое событие, о котором нечего и рассуждать. Где десяти шагов достаточно, чтобы попасть в другой мир. Где мертвецы воюют с коллективным разумом крыс, демоны — с дьяволами, ты — со своим собственным прошлым. Тебе никто не говорит, как себя вести — будь святым, мерзавцем или равнодушным наблюдателем. Очень похоже на твой первый курортный роман, со всей свободой безответственного инкогнито. Если повезло, то за вычетом могильного антуража и философской подоплеки.

Hitman

Лысоглавый киллер шутя заткнул за пояс джеймсов бондов и сэмов фишеров по зачетной дисциплине «элегантность». Пять боссов мафии, одна загадка твоего происхождения и пара дюжин способов совершить задуманное, из которых самые очевидные — самые плохие. Каждый уровень — головоломка. Единственная, по сути, глобальная задача перед игроком — НЕ превратить «симулятор наемного убийцы» в «просто шутер от третьего лица». Точно так же когда-то тебе пришлось сдержаться, чтобы молча не дать в челюсть хлыщу, попытавшемуся увести твою девушку.



2 0 0 0. Не представляю, откуда он на моей пленке



1 9 9 8. Ежиков из этого фарша хватило на пятерых

StarCraft

Три кардинально разных расы, способности которых чудесным образом были сбалансированы так, что выигрывал все равно самый достойный. И игра восхитительно выглядела, особенно для своих 256-цветов, которые даже по тем временам были анахронизмом. Большое событие в жизни мужчины. Ведь только мужчина понимает, что приготовление яичницы при любом соотношении в ней сладкого перца, лука, вареной колбасы, сыра, хлеба и зелени имеет результатом пищу богов.

Quake

Quake требовал, чтобы мы «вертелись, пытаясь выжить» — игра вышла страшной, зато убедительной. Ты был вынужден научиться ориентироваться в непривычно трехмерном мире. У тебя выработалась привычка экономить боеприпасы любой ценой — так что к финишу *Quake II* ты пришел с охапкой ненужных аквалангов. Здесь были монстры, а патронов не было. Так же тяжело тебе было только на третьем курсе, когда ты пытался сдать сессию досрочно и купить на десятку молоко, картошку и новый льняной костюм.



1 9 9 6. Точечки - слюна зам. кафедры Семена Алексеевича на объективе



1998. Наш отдел на корпоративном выгуле 8 марта

Baldur's Gate

В 1998 году два канадских доктора баловались 10-гранными кубиками, пластмассовыми монстрами и картонными приключениями. Это — рядовое увлечение настольными ролевыми играми. А вот переселение магов, воинов и воров в подходящий виртуальный мир — событие мирового масштаба. В воссозданной вселенной с черно-белой моралью прав оказался тот, кто знает законы. Свод правил AD&D похож на корпоративный кодекс поведения. Ты можешь игнорировать его и гнуть свою линию, но победит все равно зануда в галстуке в тон носков.

Duke Nukem 3D

Свои первые понтовые кроссовки помнят все. Именно в них мы бегали во взрослую жизнь и обратно. В девятом классе ими тушили бычки, топтали пивные брызги и девичьи сердца. *Duke Nukem 3D* — аналогичный пропуск в игровой мир для настоящих мужчин. Классический шутер с колоритными трешовым налетом. После DN 3D уже можно набить морду вышибале, засунуть баксы в символические трусики и процедить кодовое «Come get some!». Обычно у кроссов натирают внутренние швы — с *Duke Nukem 3D* тоже немного кинули: 2.5D, не больше.



1996. Колян из 11-го «А» ужасно завидовал моим кроссовкам



2003. Девочка-консультант в мою кабинку заглянула

Silent Hill 3

Мама и новенький пробыли в роддоме пять дней. За это время тебе и отцу нужно было купить кроватку, коляску, ванночку, пеленальный столик, коробку памперсов и еще сотню наименований. В *Silent Hill 3* настоящий (мужской) страх (перед магазинами) доведен до абсолюта. Survival horror, в котором девочка-подросток бродит по потустороннему моллу. Физиологический ужас перед разгромленными книжными секциями, манекенами и подросшими чудовищами. А дойдя до кассы, ты узнал, почему японцы — главные страшилы нашего времени.



2003. Петька. Тостует

Prince of Persia: The Sands of Time

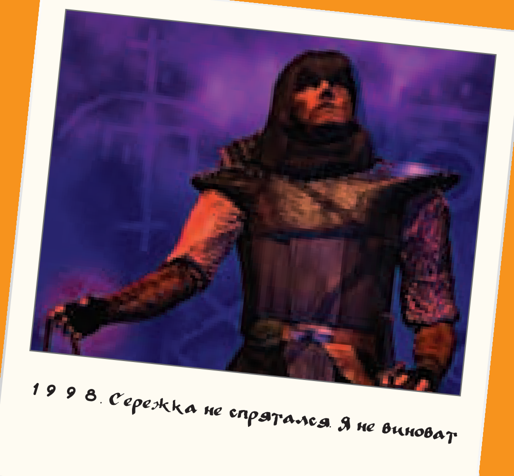
Ты уже забыл сказки и точно знаешь, чем там занимались тысячу и одну ночь. Вернуть детскую легкость бытия можно, пересыпав пески времени. Принц Персии — Спайдермен по-восточному. Акробатические этюды в экзотических декорациях при минимуме усилий. Старинную игрушку мастерски отреставрировали, заменив на новодел все, кроме ощущений. Бытовой аналог ощущенческого *Prince of Persia* — пятничное пиво с друзьями. То же море по колено.



1995. Наташкина ванная.
Не помню, где здесь верх

Descent

Есть корабль, есть трехмерная карта местности, есть стратегический узел, до которого нужно добраться. Так же, по пунктам, можно разложить тактику поведения в доме невесты: комплимент Маме, кивок Папе, быстро ретироваться. В обоих случаях трудности возникают в процессе. Разработчики *Descent* решили не уточнять, где пол, а где потолок; отменили горизонт и максимально запутали уровни. Только пройдя через *Descent* и знакомство с родителями, ты можешь быть уверен в диагнозе: дезориентация в пространстве и скрытый аутизм.



1998. Сережка не спрятался. Я не виноват

Thief

Thief — тягучее развлечение для подросших игроков в прятки. Втайне нравится брацать доспехами, чеканя шаг? Жаль. Из тебя дурной средневековый *Thief*. Потому как природная скромность (и профессиональная скрытность) главного персонажа — революционная находка разработчиков *Thief*. Раньше героями были только те, кто методично отслеживал и устранял мишени. Новым фаворитом стал опытный вор-рецидивист, который отсиживается по углам замков и тащит все стоящее. Эта игра открыла эру элементов stealth. Точно так же, как ты открыл когда-то особую сладость украденных конфет.



Блондинка – та самая Аня

Mario (Duck Hunt, House of the Dead, Sonic, Soul Calibur, Donkey Kong Country, Halo)

Однажды ты снова вернешься к приставке. Хотя бы на одну ночь. Забудь о той, что развлекала тебя в докомпьютерную эпоху. Как хорошая бывшая девушка без разрушительной любви, современная консоль сразу готова к тесным отношениям. При этом уровень успел подрасти: теперь в твоем распоряжении два аналоговых миниджойстика, множество кнопок и заветных точек с буквами. Но главное — это обратная связь. Она создана для игр.



1997. Мой рентгеновский снимок.
Красочно получилось

Theme Hospital

«Пациенты с раздутием головы, пожалуйста, не умирайте в коридоре», «Требуется врач в кабинете языкорезки». Именно благодаря пациентам *Theme Hospital* появились надписи на ручных гранатах вроде «В рот не класть»; впрочем, эти пациенты приносили тебе деньги, и ты был единственным, кто чувствовал себя прекрасно. Нет более леденой формулировки, чем краткое «Снимай уже», брошенное дородной женщиной-врачом с лицом мясника. Каждый, прошедший через боль и унижение ежегодной диспансеризации в российской клинике, цени *Theme Hospital* за реалистичность мрачного медицинского юмора.



2000. Катька с Никой. В отпуск собираются

The Sims

Благодаря им твоя подружка наконец-то поняла, «что ты забыл в этом чертовом компьютере». *The Sims* дали ей дом, семью, дачу, машину, работу и кучу шмоток в придачу. Ты мог спокойно идти пить пиво с друзьями, пока она усердно спаривала очередную семейку Адамсов. Искусство победило реальность. Женщины могут так плакать только по двум жизненным поводам: гибель Sim-мужа, переусердствовавшего с плаванием в бассейне с заблокированным выходом — и первое кожное заболевание безымянного, но милого хомячка. Ты рано узнал цену этих слез.



2002. Мы с моей Ласточкой

Grand Theft Auto III

В *GTA III* ты оторвался по максимуму. Ты реально мог доехать до небоскребов на горизонте, мог выбирать миссии или просто визжать в поворотах по городу, дразня копов. Прохожие говорили «чпок» и расплывались по асфальту. В одной и той же игре ты был пожарником, копом, врачом, таксистом, танкистом и погонком. И главное — ты мог закачать самые нелепые песни Iron Maiden и слушать их, катаясь по Либерти-сити! Это — свобода, и до этого единственной легальной возможностью ее обрести была досрочная сдача госэкзаменов в обмен на ключи от отцовского автомобиля.



1998. Первый день на работе

Unreal

Помнишь, как ты стал начальником отдела, и у тебя появились личная ячейка в сейфе, длинноногая секретарша и место у окна? Извини, но похожие парализующие волю чувства доступны каждому, кто смог выбраться из душных мрачных лабиринтов звездолета в *Unreal*. Солнце, облака, плеск плотвы в водопаде, жужжание мошек, размах крыльев птицы в восхитительном небе. Чарующая музыка. Некоторые утверждают, что там же, кажется, видели поджарых мулаток топлесс. Большинству было достаточно настоящих кроликов в траве.



1991. Свадьба Вахтанга. Больше всех шумели гости из Уагадугу

Civilization

Когда твои друзья ушли загорать с девчонками, ты был еще вождем небольшого племени; когда пес оконфузился на паркет, у тебя было уже несколько городов; а о том, что завтра зачет по эстетике, ты узнал, будучи властелином мира. Когда же зашла Маша с восьмого этажа, ты окончательно эволюционировал и улетел в космос. Так «*Цивилизация*» научила тебя делать карьеру. Ты чувствовал себя свидетелем на свадьбе лучшего друга с Кавказа. Тысячи приглашенных, а тебе нужно учесть каждую мелочь и выслушать всех родственников.



1996. Алена Николаевна, наша математичка

Tomb Raider

Все было так, как будто твоя первая учительница пришла на урок в прозрачной блузке — и, не остановившись на этом, присела на твою парту. Движения прекрасноликой мисс были настолько динамичны и разнообразны, что ты хотел бы оказаться в гробнице, которую она собралась расхищать. У нее был взгляд Алисы Селезневой и первая движущаяся косичка в истории игр. А как она плавала! Девушка, спортсменка, археолог! Бороться со злом несколько раз в день. До полного изнеможения.



1994. Ему я в другой раз навалял

Mortal Kombat

Мужчины, утверждающие, что им всегда интереснее ломать голову над очередным квестом, чем незайтеливо просто вломить — кокетки. Первый Mortal Kombat оказался лучшей головоломкой на свете. Ты помнишь первые ощущения от МК так же хорошо, как вкус крови после первой драки. Бойцы были прорисованы не так, как в жизни, но вполне на том же уровне юношеской агрессии. Простое управление, пара эффектных приемов, бутылка пива и фаталити в завершение. Симпатичная второкурсница, приглашенная в гости, с ужасом распахивала глаза и говорила, что *МК* излишне жесток. Ты холодно парировал тем, что справедлив, как Брюс Ли.

1998. Рыжик, Васька, Матильда и Чуня - совсем еще маленькие

Half-Life

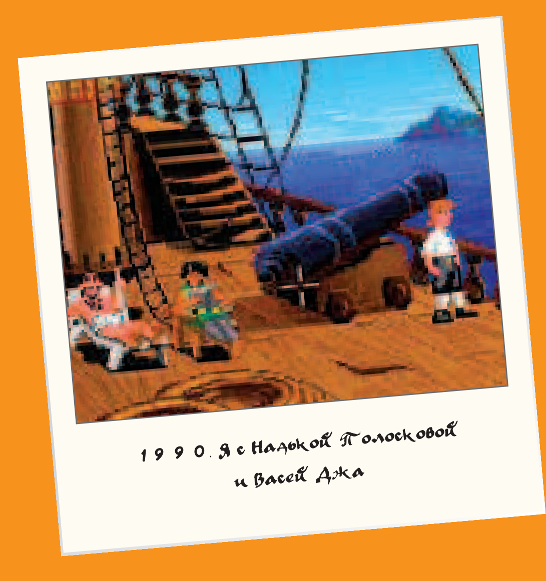
Сыграть в *Half-Life* — что сняться в крутом боевике вместо каскадера. Ощущения параллельны, и сама игра вышла как кино. Сюжет, скриптовые сцены, монстры были так органично встроены в игру, гримируя мелкие недочеты, что ты верил: ты и есть Гордон Фриман. В игре впервые не было брифингов перед миссиями — никто не объяснял тебе, куда идти. Решения приходилось принимать самому, оглядевшись на уровне. Знаешь, как если бы тебя оставили одного в трехкомнатной квартире с двумя кошками, сотней долларов и кастрюлей тушенной позавчера капусты.

The Need for Speed Special Edition

Ощущение полета: папа свинтил страховочные полусточенные колеса с велосипеда «Бабочка» — и ты стал ездить как взрослый. В *Need for Speed* вышло круче: казалось, ты с порога пересел из креслица для младенцев за руль настоящего авто. Создателям удалось детально воспроизвести особенности каждой марки: как в дизайне приборной панели, так и в звучании двигателя. Простые, искренние радости: нажать на газ, вписаться в поворот, плюнуть в окошко, протереть монитор.



1995. Того, на «Орленке» - я тогда обогнал



1990. Я с Надькой Полосковой и Васей Джа

The Secret of Monkey Island

На *Monkey Island* правили бал воображение и чувство юмора. Конец вакханалии алогизма можно было положить только самым безумным решением из всех, что пришли тебе в голову. Лучшие аналогии — первый студенческий капустник (шутка верхом на шутке и шуткой погоняет) или скомканный опыт изменения сознания в домашних условиях. Главное: понять, где ты находишься, когда правильно выругаться и как открывается дверь в этот чертов туалет.



1995. 27 ноября. Я с тех пор не пил год

Full Throttle

Идеальный квест, ставший для многих на долгие годы эталоном жанра, стильный сюжет из жизни незамысловатых байкеров. Главный герой — настоящий квадратный ретросексуал с маскулинной щетиной, прямой как меч. Иллюстрация к манифесту «мы просты»: замок ломается отмычкой, собака приманивается куском мяса, закрытая дверь открывается ногой. Мотоциклы, добротный heavy metal, промасленный дух 70-х... Все равно что впервые напиться с папиком доброго вискаря за разговорами о женщинах. Ты — в стекло, а папа добродушно усмехается и учит: «Ну ты что, так нельзя. Надо же пропускать!».



1998. Это мы из-за ангины такие бледные

Grim Fandango

Мексиканский вариант Чистилища: скелеты, демон-механик, путешествие через страну Мертвых к вратам Рая и борьба с местной мафией, присваивающей золотые билеты на поезд Праведников. Черный юмор, любовь, смерть мертвых. Первый трехмерный квест — и управление только с клавиатуры. Иногда тебе казалось, что все это горячечный бред, на который ты пошел самостоятельно. Как в пятом классе, когда ты двадцать минут обливался ледяной водой, чтобы схватить ангину и не пойти на контрольную, а потом полтора месяца валялся с воспалением легких, надавливал пальцами на закрытые веки и считал разноцветные мошки.



1996. Инвесторы наши недовольны перспективами окупаемости

TES: Daggerfall

Прекрасное ощущение тотальной свободы в контексте: громадный мир быстро обнимает тебя своими лапами, не отпуская домой. Сюжет не очень убедительно отвлекает от насущныхдел: зачистки гигантских подземелий, прокачки скиллов, сбора трофеев и повышения репутации в выбранной гильдии. Ты даже передвигался с особенным чувством и бегом вприпрыжку — ведь если есть running и jumping, их нужно качать! Каждый из нас с теми же эмоциями начинал работать над интересной задачей с черными премиальными в конверте и улыбчивым боссом, вечно уезжающим в командировки.



1998. Ленка Сергеева. Я ей тогда сказал «ты светишься как фонарик»

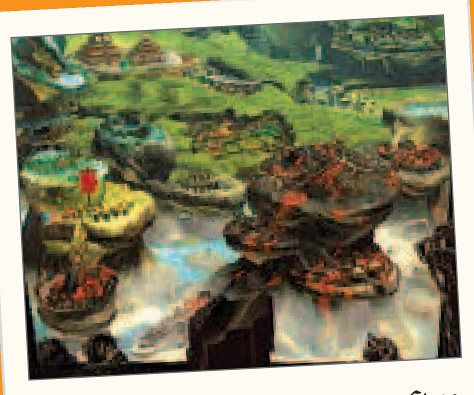
Final Fantasy VII

Под твоим началом в *Final Fantasy VII* оказались почти живые герои, каждый из которых стал почти своим парнем почти с соседней улицы. Они изменили тебя так же, как изменила твою жизнь первая несбалансированная, но искренняя любовь. Создатели из *SquareSoft* сейчас разрабатывают вовсе не *Final Fantasy n+1*, а *Final Fantasy VII-2* — и это будет вторая из тех немногих сентиментальностей, в которых можно позволить признаться даже самому себе.


1993. Спецэффекты были что надо

Master of Orion

Игра получилась настолько удачной, что по ее сюжету вышел фантастический роман, тут же ставший бестселлером, а Сергей Лукьяненко взял ее за основу при написании «Линии Грез». Здесь ты колонизировал новые звездные системы, проектировал космические корабли, плел интриги и сражался за господство в галактике с другими расами. В твоих руках было все от шпионажа до гонки технологий и битв космических армад. Повторить ощущение удастся, пересмотрев коллекционную коробку DVD «Звездных войн».


1997. Дунгеон Кеепер Вот здесь это было. у поворота на Обухово

Dungeon Keeper

Лаконичные девизы Dungeon Keeper — «хорошо быть плохим» и «я люблю, когда меня не любят». Игра пропитана дьявольским очарованием и ощущением остроумной садистской власти: управлять существами тьмы на полном серьезе решительно неинтересно. Нам дали почувствовать страх героев света, пытающихся штурмовать подземную цитадель. Те радость и злорадство, которые ты испытывал, когда очередной рыцарь попадал в ловушку, можно сравнить только с чувствами, охватывавшими тебя при доказательстве гаишнику его неправоты. Со свидетелями.


1997. Сборы. Я думал, летающие платформы мне мерещились

MDK

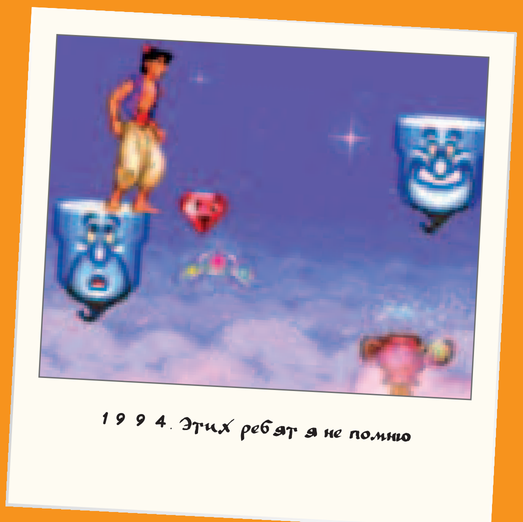
При падении — планирование на плаще-дельтаплане, по приземлению — стрельба из снайперки; враги сомнительного характера, сумасшедшая архитектура и безумные открытые пространства. Особый 3D-шутер со скрытой динамикой великолепной аркады. После нескольких часов игры не вызывает удивления даже собака с UZI в четырех лапах. Ты же выезжал с военной кафедрой на сборы в Оренбург на месяц — и ползал в конопляных полях с автоматом отсюда и до обеда?

Worms II

Казалось бы, жалкие, презренные черви — а сколько воинственности. Интерактивная мультипликационная жесть — уничтожить противника ценой овцы-убийцы или банана. Тактика сплоченной мужской команды целиком сосредоточена в твоих руках: доползти до аптечки, нахмуренно высчитать угол падения ракеты, свалить червя на мину. Командность духа и ярость противостояния — как в первую сессию. Ночью вы всей группой пишете шпаргалки и рисуете план расположения боевых единиц в аудитории, заставленной цветами. Утром комиссия рушит ваши планы, меняя направление ветра, и вам приходится жертвовать самым сильным в пятерке с тем, чтобы спасти экзамен.



1997. Наша общага. Левинский с Кутыревым сожгли яичницу



1994. Этих ребят я не помню

Aladdin

Да, ты смотрел «Мышек-рокеров с Марса» и «Чокнутого» перед тем, как убежать на лекцию. Да, ты играл в *Alladdin*. Есть вещи, которые случались с каждым. Собирание яблок и выточенных артефактных бриллиантов, аркадное карабканье по змеям-лестницам, слепая память пальцев на уворачивание от булыжника в пещере — этого можно стыдиться, но это формирует характер. Как Володарский с его «А твоя борода, она такая, такая... кривая» и прочие чудесные источники простого человеческого счастья. Как напиться домашнего вина, сидя на залитой солнцем бетонной плите, щуриться и ни-че-го не думать из принципа.



1996. Ее имя я угадал с 2367 раза. Не припомню, как ее звали

Larry 7: Love for Sail

Тонкое удовольствие Бэтмана: хорошим советом помочь товарищу с той юной феей в джинсах-клеш. В *Larry 7* ты своими руками превратил белоснежный корабль в «Дом, где разбиваются сердца» по Шоу, а лысого неудачника в непрактичном костюме — в капитана Шотовера и Казанову в одном лице. Отлично прорисованный бюст похотливой сотрудницы библиотеки здесь ни при чем. Нами всеми руководила только благость намерений. Ну и, ладно, желание найти тридцать второй полосатый Dildo. Инстинкт коллекционера, знаешь ли.

Myst

Ты — одинокий человек с довольно загадочной судьбой. Тебе нужно найти выход, ориентируясь по обрывкам бумаги и полустертым цифрам. Ты часами кружишься по веревочным лестницам, замираешь перед захватывающими арт-объектами и не понимаешь туманных намеков. Через несколько дней ты погружаешься в состояние блаженной нирваны, оказываясь в дико красивой, но одной и той же локации снова и снова. Или ты впервые сел за *Myst*, или ты вторую неделю пытаешься получить разрешение на перепланировку квартиры.

1993. Большая комната. Стену я уже убрал, а барную стойку еще не поставил



Гоша Якин, Анна Заболотная

ВОТ ЕЩЕ ВЫДУМАЛИ

Разработчики хотят, чтобы ты ощутил реалистичность там, где предполагалась только ее имитация. Прогресс прислуживает разработчикам и вот-вот доберется до грани между жизнью и игрой. И все-таки от некоторых изобретений пока лучше воздержаться — несмотря на всю их заманчивость.

1. Рулей, педалей и пистолетов с «обратной связью» придумано столько, что через пару лет поиски обычного джойстика покажутся тебе интересной и непростой задачей. Впрочем, жесткая вибрация пальцев после того, как полигонный отморозок задел тебя своей вражеской пулей — чувство ненатуральное. Сейчас ведутся работы по созданию **тактильных костюмов**, передающих тебе ощущения от попадания пуль, ударов и падений. На полпути к совершенству остановились разработчики игр для незрячих людей — здесь есть и вибрирующие перчатки, и прочие дрожащие и гудящие нательные устройства. Однако до серийного их производства и адаптации для зрячих игроков пока далеко. Минус еще одна заманчивая возможность испытать адскую боль оттого, что ты на секунду увлекся сущим пустяком в крошечных шортиках по MTV — на этот раз не от руки любимой девушки.



2. Реалистичность плоского изображения на плоском экране остается плоской. Это бережет наши нервы в играх сладострастного характера и дорогих автосимуляторах. Для настоящего погружения требуется реальная трехмерность и **натуральное «окружение» не только звуком, но и изображением.** Из последних разработок примечательна идея создания виртуальной реальности внутри шара. Помещенный внутрь игрок бродит в произвольных направлениях, шар крутится, мир вращается. То есть, значит, вокруг тебя четыре раскрошенных в пыль Mazeratti, две нимфетки с сигнальными флажками, а ты увлеченно перебираешь ногами внутри электрической сферы. А потом разработчики научатся ронять тебя с высоты, прижимая к стенке по касательной. Как раз то, чего все мы ждем от авиасимуляторов.

3. Экстравагантные решения (нападение на демоническую тварь, осада правительственного здания, управление гигантским детским садиком для гиперактивных малышей) в жизни обычно заканчиваются гибелью. В игре — гибелью героя. Чтобы получилось как «в самом деле», королям индустрии достаточно разработать «**одноразовые игры» в практичной упаковке**: погиб — извини, все. Изобретателю — гешефт, игроку — возможность почувствовать себя как на улицах родного города. Решать, из-за какого угла на тебя сейчас вылетит бульдозер; гадать, как такой хрупкой барышне удалось сломать тебе нос одним ударом.

4. Самые продвинутые варианты **генераторов запаха** пока не способны дать тебе даже примерной обонятельной картины мира. Предел ароматической карты в настоящий момент — 60 наименований. Столько запахов можно почувствовать в любой бытовой кухне. На холостяцкой их почти вдвое больше. И давай не будем пытаться представить, чем пахнут размолотые из BFG монстры не первой свежести.

5. Полет на МиГ-29 может вызвать серьезные последствия даже у довольно опытного пилота; тебе пиксельная мертвая петля не грозит ничем, кроме приступа нарциссизма. Недовольные такой гармонией инженеры давно проектируют кресла с динамическим управлением, отклоняющиеся и поднимающиеся в соответствии с реалиями полета или поездки. Дизайнеры же упорно трудятся над визуальными приемами, которые смогут на подсознательном уровне внушить геймеру ощущение огромной высоты, жуткой скорости и панического страха перед птичкой в турбине. Останется добавить ветер в лицо (чтобы полоскать щеками по плечам) и кислородную маску, и **имитация перегрузок** удастся вполне. Эти люди словно никогда не слышали слова «дедлайн».

6. Пока в играх тебя (и даже нас со всеми пресс-картами и «Да ты знаешь, кто я?!») пускают только в те закоулки, куда разрешено ходить по сценарию, реалистичность игр будет оставаться крайне низкой. Чтобы дать игроку **свободу действий и выбора**, нужно ее запрограммировать. Впрочем, игрок-не-дурак всегда

придумает что-то, программой не предусмотренное. Гиганты игростроения не расстраиваются и подключают к проектам энтузиастов с тем, чтобы умники озвучили свое желание залезть в канализацию и пошарить на рабочих местах сотрудников мэрии. Скоро они все придумают, наша жизнь станет пресной, и мы все умрем.

7. Пока никто не взялся за игру, подгружающую из Интернета свежие новости, и на их основе моделирующую каждый день (час) новый поворот сюжета. Реализация проекта по налаживанию **интерактивной актуальности игры** требует немалых усилий. Именно поэтому старый добрый Counter-Strike остается таковым, не отвлекая тебя изощренными требованиями терроров, разворачивающимися на экране после заветного «Bo-o-omb has been planted».

8. Через пару лет победитель какой-нибудь *SimCity 6000 Government Edition* мог бы указать результаты своей игры в резюме — и получить преимущества при поступлении на соответствующие должности. Хорошо, что для этого необходимо проработать бытовую реалистичность до мелочей — например, вынудить геймера хамить жителям города, подсовывать шоколадные плитки секретаршам и регулярно стоять в очередях в паспортные столы — и внести в игру специальные элементы защиты, подделать которые было бы весьма затруднительно. **Система аттестации** в игре не реализована даже на начальном уровне — хорошая новость для антипоклонников серий пересдач с отрывными после сессии.

9. Как ты будешь **управлять** жизнью своего виртуального эго — покажет время. Виртуальные перчатки, распознавание движений зрачка, голосовое управление, костюмы или мысленный приказ? Шведские ученые недавно реализовали ментальный поединок на столе для пинг-понга: игроки силой мысли направляют мяч туда, куда пожелают. Клавиатура и мышь для игр не предназначены. Вопрос в том, насколько хорошо заточены под игры твои привычные вечерние мысли. Игрок, выбрасывающий в окно труп главы мафиозного клана, обычно думает не о душе усопшего. Что говорит статистика о содержании черепной коробки отдыхающего? «1. Секс. 2. Еда. 3. Начальник — кретин»?

10. Приложением к диску с игрой мог бы стать небольшой ч**ип радиоидентификации**, позволяющий отслеживать местоположение игрока и оперативно оповещать его об изменениях в игровом мире или дополнительных оффлайн-заданиях. Попытки сделать что-то подобное уже предпринимались, но подопытный добровольно оставлял свои координаты. Знаем мы, чем это заканчивается — «Ты где шляешься? Твоего напарника убили. Купи хлеба». Люди говорят.



редакционная подписка!



ВНИМАНИЕ!
БЕСПЛАТНАЯ
Курьерская доставка по Москве

Хочешь получать журнал через 3 дня после выхода?

Звони 935-70-34

Вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).
2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

CGW + 2CD
6 месяцев - **600** рублей
12 месяцев - **1200** рублей

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.
4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном

или по электронной почте subscribe_cg@gameland.ru

или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд" (с пометкой "Редакционная подписка").

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

Если мы получаем заявку после 5-го числа текущего месяца, доставка начинается со следующего месяца

справки по электронной почте subscribe_cg@gameland.ru или по тел. (095) 935-7034

В случае отмены заказчиком произведенной подписки, деньги за подписку не возвращаются

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE" с 2 CD

☐ На 6 месяцев, начиная с ______________
☐ На 12 месяцев, начиная с ______________
(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________
индекс ____________ город ____________
улица, дом, квартира ____________________
телефон ____________ подпись ____________ сумма оплаты ____________

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
ЗАО Международный московский банк , г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545 КПП: 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" с 2004 г.	

Кассир

Подпись плательщика

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"
ЗАО Международный московский банк , г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545 КПП: 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" с 2004 г.	

Квитанция

Кассир

Подпись плательщика

Подписка для юридических лиц www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: **500-00-60**, e-mail: inter-post@sovintel.ru
Регионы: ООО "Корпоративная почта", тел.: **953-92-02**, e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

Дмитрий Копылов

ХО-ХО

Крестики-нолики. Секреты мастерства

Чем сложнее правила игры, тем туманнее результат. Возьмем футбол: если навалявший тебе оппонент, скажем, якут — это позор; если грек — ты почти чемпион. Самый однозначный результат дает дуэль на пистолетах, но рекомендовать ее как развлечение на каждый день мы не можем. Мы остановились на игре, которая лишь немного сложнее пистолетной дуэли. Два бойца, одно поле; побеждает лучший.



Оружие победы

Ключевое значение имеет выбор стороны, за которую тебе предстоит играть — крестики или нолики. Для агрессивной, напористой игры хороши крестики, так как диагональные и ломаные линии придают композиции динамичность. Изогнутые линии, наоборот, ласкают глаз, успокаивают. Если ты намерен выстроить оборону, способную поглощать атаки противника, — а затем, когда он выдохнется, прикончить его одним точным ударом — лучше выбрать нолики.

Домашнее задание

Поединок в крестики-нолики длится в среднем 7,8 секунды. Время есть только на оперативную реакцию — анализировать ходы и прогнозировать действия большинство игроков уже не успевает. Чтобы сократить затраты времени на анализ, изучи поведение противника заранее. Он выпил пива — попробуй этот же сорт. Он в туалет — ты с ним. Когда ты сможешь машинально, не задумываясь, предсказывать его действия в жизни, это сработает и на игровом поле.



Спорт хитрых

Следует помнить, что важно не только понимать противника, но и держать его в неведении относительно своих истинных намерений. Так тебе легче будет перехватить инициативу. К примеру: в свой ход поставь нолик вместо крестика, а когда наивный соперник упадет на пол, корчась от смеха, — нарисуй два крестика сразу. В результате все три фигуры будут поставлены на твоих условиях — часто одного этого бывает достаточно для уверенной победы.

Быстрый мозгом

К сожалению, ноотропные препараты, улучшающие память и скорость реакции, срабатывают только на людях, у которых с памятью и реакцией проблемы. Не отчаивайся — таких людей довольно много, и ты вполне можешь быть в их числе. Исследования показывают, что в среднем каждый шестой представитель связанных со стрессом профессий страдает ухудшением памяти — а какие профессии сегодня со стрессом не связаны? Так что смело дуй к врачу, и пусть он пропишет что-нибудь, что даст тебе преимущество перед рассеянными коллегами.



Не стесняться

Победить за неявкой оппонента в крестиках-ноликах нельзя — значит, он нужен тебе живым. Но можно принудить его сделать неверный ход. Подкуп, шантаж, давление — приемы, не охваченные правилами крестиков-ноликов, а значит не запрещенные. Большинство людей берутся за игру, не воспринимая ее всерьез — обещания пары кружек за твой счет будет достаточно, чтобы такой оппонент поставил свою фигуру там, где ему скажут. Многие женщины отмечают, что их мысли путаются, когда с ними откровенно флиртуют. Если твой оппонент — прекрасного пола, в решающий момент внезапно выстрели, не отводя глаз, парой комплиментов. Важно не переборщить: если девушка набросится на тебя с ласками или даст по физиономии, ты так и не закончишь игру!

Художник: Мурад Ибатуллин

СНАРЯЖЕНИЕ

Смело ломай свои электронные игрушки — мы насоветуем еще



Ты уже большой мальчик и не можешь позволить себе играть в Crash Nitro Kart на совещании. Все это понимают, поэтому смело нажимай на одну кнопку Nokia N-Gage QD и запускай игру, спрятав яркий экран под столешницей. Увеличенное время работы аккумулятора позволит тебе пережить самые чудовищные планерки. Чувствительность клавиш застрахует от подозрительной дрожи рук. Усовершенствованное управление разрешит играть вслепую, поддерживая необходимый трехсекундный зрительный контакт с шефом. А возможность соединения через Bluetooth откроет перед тобой удивительный мир корпоративных настольных соревнований и застрахует от шантажа умного коллеги с такой же консолью. Если тебя все-таки застукают, смело говори, что пользуешься возможностями Nokia N-Gage QD как дико удобного смартфона. А еще в него можно звонить.

http://www.nokia.ru

Цена: 6550 рублей



Еще одна положительная черта, которую ты можешь обрести, делит пополам совместное творение Microsoft и Philippe Starck. В отличие от тех черт, что ты уже давно в себе обнаружил, эта светится в темноте синим или оранжевым цветом. К черте прикручены дольки корпуса, нажимающиеся с приятным щелчком, и вдумчивый пафос дизайнерского изыска. Приведи домой девушку-дизайнера, выключи свет и покори ее сердце двумя щелчками мыши.

http://www.amazon.com

Цена: 900 рублей



Если ты воспользуешься SoundBug по инструкции — с помощью присоски прикрепишь его к любому твердому предмету и подключишь к источнику звука — поверхность твердого предмета превратится в «громкоговоритель». Используя две таких штуки и, например, два оконных стекла, ты получишь стереозвук. И держи гаджет подальше от гражданских: одна редакционная блондинка решила, что SoundBug можно подключить к радиоприемнику, приложить к затылку и насладиться голосами в голове.

http://www.iwantoneofthose.com

Цена: 1190 рублей







В техзадании на PowerMate кто-то написал старую шутку о «компьютере с единственной кнопкой» — и на этом остановился. В итоге вышла большая «ручка громкости» из металла. Колесо подключается через USB-порт, крутится в двух направлениях и нажимается. Соль в том, что драйвер позволяет программировать объемный «anykey» в соответствии с твоими капризами: shuttle-контроллер для компьютерного видеомонтажа, масштаб в графических редакторах, переключение между открытыми окнами и — наконец-то! — нормальная ручка громкости в Winamp.

http://www.griffintechnology.com

Цена: 1160 рублей



Перед тем как запустить DVD вражеской зоны с балкона, сделай с ним то, что тебе действительно хочется. Деструктивный Automatic DVD Schredder умеет корежить компакты и DVD на промышленном уровне — вместо отдельных неубедительных царапин ты получишь целый, но необратимо исцарапанный пластиковый кругляш. Впрочем, диск можно оставить и использовать в качестве рельефной подставки под горячее.

http://www.thinkgeek.com

Цена: 1250 рублей



Пока!

Меня восхищают люди, живущие в формате компьютерных игр. Вместо сумерек для них наступает смена дня и ночи. После поцелуя на первом свидании они поднимают бровь и комментируют: «Level up!». Последний срок сдачи номера для них — финал смертельного боя, после которого всегда будет респаун.

Это прекрасные люди, которые *на самом деле* знают, как следует относиться к жизни. Потому что сейчас в компьютерных играх остаются только самые важные правила мироустройства, и если ты понимаешь специфику этих правил, ты выйдешь победителем. И в игре, и в жизни.

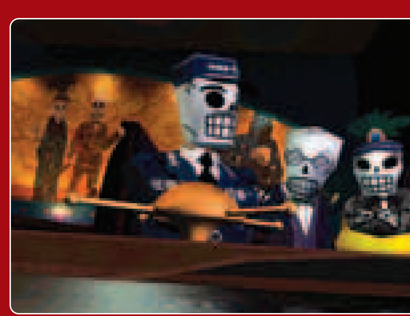
Потому я боюсь прогресса, делающего игры максимально приближенными к реальности. Просчитывая каждую мелочь, человек упускает главное. Обращая внимание на несущественное, ты перестаешь быть монолитным сбалансированным персонажем. Мне куда больше нравится искренний и лобовой Pac-Man, нежели любой нынешний тонко организованный наемный убийца. Внутренняя политика трех составляющих («Get in, выпить пива и get out», без лишнего шума) оправдывает себя куда чаще, чем мильон терзаний. Компьютерные игры делают мужчин из мальчиков.

А мужчины любят знать толк в том, что их окружает. Поэтому в сентябрьском номере мы рассказываем тебе о женщинах, мемуарных событиях, трудностях перевода и об играх, которые так же важны для нас, как «Матрица» и «Касабланка» для абитуриентки сценарного факультета.

Анна Заболотная,
редактор раздела
«Правда жизни»

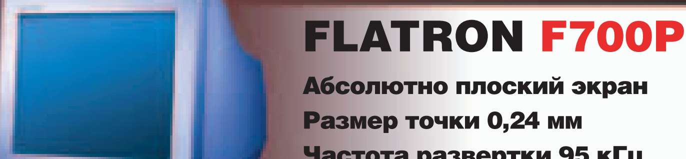














Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095)777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабытнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

DOOM 3 • CATWOMAN • MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT • «Я ИЛИ КОМПЬЮТЕР?!»

СЕНТЯБРЬ • 09(28) 2004